



GIOCHI DI RUOLO

GIOCHI DI CARTE

GIOCHI DI MINIATURE

GIOCHI DA TAVOLO

ALTRO

NOVITA'

RECENSIONI

APPROFONDIMENTI

DOWNLOAD

ALTRO



QUEEN'S NECKLACE

di Pietro Cremona

Creatori di gioielli, unitevi! Anzi...confrontatevi in questo gioco, è più divertente!

CERCA IN KAOSONLINE
CERCA

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO

TIPO:

Recensioni

DATA: 14-07-2005

GIOCO:

Gioco da tavolo
(generico)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Altri produttori

DISTRIBUTORE:

Tipo : Gioco di carte

Titolo originale : Le collier de la Reine

Editore : Days of Wonder

Autori : Bruno Faidutti e Bruno Cathala (Francia)

Anno : 2003

Giocatori : da 2 a 4

Età : da 8 anni in su

Durata : 30-40 minuti

Prezzo : Euro 27,00

Si tratta di uno dei primi giochi editi dalla neonata DAYS OF WONDER (DoW), una società editrice franco-americana che negli ultimi due anni ci ha regalato alcuni giochi veramente eccezionali. I "DUE BRUNO" (come sono conosciuti in Francia) collaborano da anni a vari giochi da tavolo e di carte e sono fra gli ideatori più conosciuti presso i nostri cugini d'oltralpe. Io sono riuscito a rintracciare questo gioco solo alla fine del 2004 nella sua versione in inglese, attualmente disponibile anche in Italia.

Il gioco è ambientato nella corte di Parigi, all'epoca dei ...Tre Moschettieri ed aprendo la scatoletta di Queen's Necklace notiamo subito le 110 "cartone" del gioco (100x65 mm) decisamente fuori del formato tradizionale (e per questo ... purtroppo impossibili da mischiare con i mescolatori automatici), accompagnate da 12 tessere di cartone alquanto spesso (che riproducono delle gemme),



La scatola del gioco.



Alcune delle "cartone".



Tah-dah! La collana!

Non applicabile

due serie di numeri (rossi e blu) da “1 a 4”, cinque anellini di ottone ... err ... oro e una collanina con uno splendido pendente di plastica verde ... oops ... volevo dire di smeraldo. Con questi componenti i gioiellieri in erba che partecipano al gioco dovranno produrre e vendere favolosi gioielli, pur con un budget abbastanza limitato, magari facendosi aiutare da alcuni personaggi con poteri e capacità diverse.

Delle 110 carte soltanto una sessantina riproducono delle gemme (diamanti, smeraldi, rubini ed ambra), altre 7 raffigurano gli anelli, una il collier della regina e le ultime 36 i “personaggi”, a loro volta divisi in tre “colori” : i BLU rappresentano i personaggi con Influenza a corte (Confessore, Cortigiano, Favorita, ecc.), i ROSSI le persone VIP (Astrologo, Cardinale, la Regina e, ovviamente, i Moschettieri) mentre i GRIGI sono quelli che influenzano le VENDITE (il Re, i Banchieri, ecc.). Ogni carta (esclusi tre Mercanti) riporta il disegno dell’oggetto o del personaggio che rappresenta e, sulla destra, una serie di circoletti (sui quali si sposteranno gli anelli d’oro) con valori in ordine decrescente. La strategia (e la bellezza) del gioco sta nel sapersi aggiudicare una serie di carte al valore più basso possibile per poi vendere i propri gioielli al valore più alto di mercato. Vediamo come.

All’inizio del gioco vengono posate al centro del tavolo, in uno spazio che chiameremo AREA DI VALUTAZIONE, le quattro tessere con i numeri ROSSI ad indicare quali sono le gemme più richieste a corte : si sorteggiano le quattro tessere “gemma” (la prima viene posata sotto il numero “1”, la seconda sotto il “2”, ecc.) e si distribuiscono quattro carte a ciascun giocatore. A questo punto si inseriscono le tre carte “MERCANTE” nel mazzo, mescolando la terza con le ultime cinque carte, per determinare il momento delle “vendite” e la fine della partita. Infine si girano e si posano sul tavolo, visibili a tutti, le prime CINQUE carte del mazzo : esse sono a disposizione dei giocatori ed il loro “valore” è determinato mettendo su ogni carta un anellino in corrispondenza del cerchietto col valore più alto.

Ogni giocatore, al suo turno può effettuare TRE fasi di gioco :

(a) – fase dell’INFLUENZA – E’ possibile giocare i personaggi BLU per modificare le proprie possibilità in quella mano (ad esempio il Cortigiano vi regalerà tre ducati extra per gli acquisti di quel turno, il Confessore vi permetterà di andare a vedere le carte in mano ad un vostro avversario, la Favorita di cambiare l’ordine delle gemme sotto ai numeri rossi, ecc.)

(b) – fase degli ACQUISTI – ogni giocatore ha a disposizione una base fissa di 10 DUCATI (attenzione : non ci sono monete da maneggiare ed i “soldi” non spesi in un turno sono persi) ai quali aggiunge eventuali “regali” ottenuti nella fase (a). Ognuno DEVE acquistare almeno una delle carte che sono visibili sul tavolo, ma normalmente si cerca di spendere esattamente la cifra a disposizione cercando di acquistare più carte, la cui somma dia la cifra disponibile, anche perché le carte di rimpiazzo (che sostituiscono quelle acquistate) ripartono dal valore di acquisto più alto. Il costo di ogni carta è ovviamente quello che compare sotto l’anellino d’oro.

(c) – fase della SVALUTAZIONE – il giocatore abbassa di uno cerchietto tutti gli anellini d’oro posti sulle carte : in questo modo il loro costo scende al termine di ogni fase degli acquisti ma se un anello scende fino alla posizione più bassa della carta, essa viene tolta dal gioco. Tutte le carte acquistate o scartate devono essere immediatamente rimpiazzate da altre carte prese dal mazzo e subito “prezzate” (ponendo l’anello sul valore più alto). Se viene girata una carta MERCANTE il gioco si arresta momentaneamente e ognuno può mettere in vendita i suoi gioielli. Quando appare il terzo mercante il gioco finisce.

Durante la sessione delle vendite si procede come segue :

(d) – ogni giocatore sceglie segretamente il numero ed il tipo di gemme che vuole cercare di vendere e gli eventuali personaggi GRIGI che vuole giocare (il Banchiere regala 10 punti ad ogni vendita, il Re invece impedisce di vendere il tipo di gioielli su cui viene

giocato, il collier della regina protegge dalla nefasta influenza del Re, gli Anelli permettono di vendere gioielli extra, ecc.).

(e) – tutti i giocatori mettono simultaneamente sul tavolo (coperti) i mazzetti di gemme e personaggi e simultaneamente scoprono tutte le carte, dividendole per serie di gioielli uguali e piazzando chiaramente i personaggi e/o gli oggetti speciali sulla serie che vogliono attaccare o proteggere.

(f) – per prima cosa si sommano i punti/gemma che appaiono sul tavolo (davanti ai diversi giocatori) per ogni tipo (le carte gemma valgono da 1 a 3 punti). Si piazza quindi la tessera “1” BLU nell’Area della Valutazione sotto alla tessera della gemma con meno punti sul tavolo, la “2” BLU sotto alla seconda, ecc.

(g) – solo il giocatore che ha più punti/gemma in un tipo può vendere quelle gemme, mentre tutti gli altri devono scartare le loro carte : in caso di parità entrambi i giocatori possono vendere i loro tesori

Il valore di ogni singola serie di gemme viene determinato guardando nell’Area di Valutazione e sommando i valori delle tessere RICHIESTA (rosse) e RARITA’ (blu), ognuna delle quali contiene un numero che va da “0” a “30” punti. Se, per esempio, i rubini avessero un valutazione “rossa” di “+20” ed una “blu” di “+10” il loro valore sarebbe di 30 punti vittoria. Tenete un foglietto ed una matita a disposizione per marcare questi punti. Il gioco viene vinto da chi ha più punti dopo la terza ed ultima fase di vendita (quella successiva all’apparizione del terzo mercante).

Come avrete capito, il gioco si basa molto sulla corretta valutazione nella fase degli acquisti : i giocatori sono sempre messi di fronte a scelte difficili (compro una sola carta “buona” , anche se costosa, oppure acquisto più carte “economiche” per impedire che il giocatore successivo le acquisti a valori di realizzo ?) e devono cercare di passare il più possibile inosservati quando acquistano gemme dello stesso tipo in rounds successivi, perché immediatamente tutti gli altri cercheranno di

ostacolarli per impedire loro di raggiungere delle serie troppo forti prima della vendita.

Al momento delle vendite poi il bluff è quasi obbligatorio : preparate con cura ed in totale segretezza le vostre “offerte”, cercando di sviare i sospetti degli avversari : un Re ben giocato può eliminare parecchie “collezioni” di gemme, ma se vi fate scoprire troppo presto dal possessore del collier della Regina ... siete voi che rischiate di pagare 50 punti di penalità (d'altra parte D'Artagnan non riuscì a correre in Inghilterra ed a riportare la collana della regina in tempo per il ballo a corte, con gran scorno del cardinale Richelieu e del Re ?)

Il gioco non è difficile da imparare, anche se occorre fare almeno un paio di partite di prova con i giocatori più giovani per fare loro capire l'interattività delle carte e l'importanza delle scelte al momento degli acquisti. Ma quando avrete imparato a districarvi nella corte del Re di Francia, dove tutti i colpi più bassi sono permessi, sono certo che vi divertirete e chiederete più volte il bis : in fin dei conti non vorrete alzarvi dal tavolo senza aver vinto almeno una volta, no ?

PROFILO

PRO

- + Grafica : componenti robusti e di buona qualità
- + Partite molto varie e difficilmente prevedibili o ripetitive
- + Interessante anche per i giocatori esperti perché la fase degli acquisti è molto “stressante”
- + Per i più giovani invece è forse più divertente “affossare” il papa o la mamma piuttosto che cercare sempre di massimizzare i punteggi

CONTRO

- Regolamento non proprio facile da spiegare : occorrono un paio di partite di prova
- Le carte personaggio devono essere spiegate bene PRIMA del gioco perché sono fondamentali
- Manca una scheda segnapunti
- Impossibile mischiare le carte con un normale mescolatore perché sono ... fuori norma

- Non proprio adatto ai più giovani, nonostante la scritta da 8 anni in su, perché bisogna saper acquistare bene e non sempre i bambini si concentrano sulle conseguenze della loro scelta, anche se la loro memoria poi li aiuta molto nella fase delle vendite

VOTI

Presentazione: 7

Testo: 6

Giocabilità : 8

Voto totale: 80 %

L'impressione : Queen's necklace è interessante sia per giocatori esperti (se si concentrano bene nella fase degli acquisti e cercano di ostacolare gli avversari piuttosto che massimizzare il loro tornaconto) che per giocatori più giovani, che comunque saranno coinvolti dai meccanismi di attacco e difesa delle carte speciali.