

クイーンズ・ネックレス Queen's Necklace / Days of Wonder

http://www.gamers-jp.com/playgame/db_gamea.php?game_id=95

ゲームの目的

各プレイヤーは王家出入りの宝石商の見習いになり、3年の間、王国でもっとも人気のある宝石を加工して売ります。

毎年末に商人がセールを開催しますので、どの宝石をいくつ出すかを決定します。

もっとも稼いだ宝石商が称えられ、王宮御用達の名誉が与えられます。

勝利のためには限られた資金でどの宝石を買うかを決定し、王や王妃や宮廷人の好みを知り、泥棒や贋作師も雇う必要があります。

セット内容

(略)

セットアップ

全員に集計カード(Summary Card)を配ります。初心者はカードの役割を知るために、熟練者は宝石の比率を知るために使用できます。

テーブル中央に4つの赤い流行タイル(Fasion Tile)を、+30,+20,+10,+0の順に並べます。

4つの宝石タイル(Gem Tile)をシャッフルして流行タイルの下に沿って1個ずつ並べます。

(図)

4つの青い稀少度タイル(Rarelyty Tile)は横に積んでおきます。

流行タイルはゲーム開始時の流行であり、その宝石にそれだけ付加価値がつくことを示します。

デッキ(山札)から商人(Merchant)カード3枚を取り除き、残りをシャッフルします。

全員の初手としてカードを4枚ずつ配ります。各人は自分のカードを他人には見せないでおくべきです。

初手に天文学者(Astrologer)が入っている場合には、捨てて同じ枚数のカードを再度引きます。その天文学者は再度山札に加えてシャッフルします。

3枚の商人カードを、1枚目は山札の上から1/3に、2枚目は上から2/3に、3枚目は山札の1番下の5枚とシャッフルするようにして山札に加えます。

山札の上から5枚をオープンにして場札としてテーブル中央に並べます。5枚のそれぞれの一番右上の数字に金の輪を乗せます。金の輪が乗っている数字がその宝石の価格になります。

残りの山札は積んでおきます。

(図)

ランダムに最初のプレイヤーを決めます。

ゲームのターン

各プレイヤーのターンを時計回りで行います。

プレイヤーのターンは、次の3つのフェイズを順次行うことからなります。

1-影響 (Influence)

2-カード購入 (Card Purchase)

3-格下げ (Devaluation)

商人カードを引いた場合には、通常は格下げフェイズになりますが、ただちに販売 (Sales) が発生します。

1-影響フェイズ

そのプレイヤーは、手札から「影響力のある」キャラクター (青文字キャラ) を何枚でも出せます。これは自分のターンの最初にしか行うことはできません。

カードの効果はただちに適用され、捨てられます。詳細は各カードの項を参照してください。

2-カード購入

各プレイヤーは、場札の5枚のカードの購入資金 10 デュカードを持ちます。カードの価格はカード右の数値の、金輪が置かれているところの数字です。

プレイヤーは最低1枚のカードを買わねばなりません。プレイヤーが10 デュカードを使いきれなくても、余ったデュカードを次のターンに持ち越すことなどはできません。

(図)

3-格下げ

テーブルに残っている場札のカードの金の輪が1段下がります。これは次のプレイヤーがより安値で買うことができることを意味します。一番下の段に落ちた場合には、そのカードは捨てられま

す。

購入済または捨てられたことにより場札に空きができたなら、山札からカードを補充して金輪を一番上にセットします。

商人カードが出た場合には、ただちに中断して販売(次章)に入ります。販売終了後にそこからゲームは再開され、商人の代わりにカードを置きます。

(図)

販売

販売は3回行われます。ゲームは3回目の販売終了時に終わります。

それぞれの販売では、プレイヤー全員はその年に生産した宝石を王宮に売り込みに行きます。

販売では、各プレイヤーが自分が売ろうとする宝石を並べます。

基本的なルールは「ある種類の宝石をもっとも多数並べたプレイヤーだけが、その宝石の販売権を得てそれを現金にできる」です。

販売は次の3ステップで構成されます。

1-宝石展示

全員が他のプレイヤーに見えないように、丸数字部分が灰色の「販売」カード(宝石、指輪、ネックレス、銀行家、国王)を出します。

所有する灰色カードすべてを出さねばならないわけではありません。1枚も出さないこともできます。

ヒント:

この時点ではプレイヤーは自分が何種何枚のカードを出したのかを隠すべきです。プレイヤーはカードを表にするまで種別に分けず重ねておくことができます。一部見せておくこともできます。

指輪(Ring)カードや王(King)カードは、それがどの宝石を対象にしているのかを明示するため、最低1個の宝石カードと一緒に出さねばなりません。

銀行(Banker)カードは種別を問わないので、どの宝石と一緒に重ねておいても構いません。

全員がカードを出したら、それを一斉に表にして宝石の種類ごとに人気の順序で列に並べます。

指輪と王は、対象にする宝石に重ねます。

ヒント:

盛り上げるため宝石を人気順でなく変えたいくなるかもしれませんが、この時点ではどのみち変更はできません。

(図)

2-稀少度

全員のカードが表になったら、全員のカードの宝石の総数を種類別に求めます。

数の少ないものから順に、+30から順に高いポイントのつく稀少度をつけていきます。同数だった場合には、人気の高い宝石のほうを稀少扱いとします。

(図)

3-販売

それぞれの種類の宝石について、それをもっとも多く出しているプレイヤーだけが、それを売って現金(=勝利ポイント)に換えられます。複数のプレイヤーが同数で並んだ場合には、その全員が売ることができます。

それぞれの宝石1個の価値は、人気と稀少度の合計である0~60ポンドになります。

販売可能な宝石に指輪カード1枚がついていた場合には、1枚につきその宝石の価値は1個ぶん増えます。

結果をシートに記録します。シートはwebサイトからダウンロード可能ですが、ただのメモでも構いません。

販売の後、出したカードのすべては捨て札になります。さらに稀少度タイルをボードから取り除いて次の販売まで積んでおきます。

ゲームを商人が出て停めた時点から再開します。

ゲーム終了

三度目の販売が終了した時点で、もっとも多くポンドを稼いでいたプレイヤーが勝利します。

カード

影響カード(青)

青いキャラクター・カードは、自分のターンの影響フェイズにのみプレイできます。

司祭(Confessor)4 枚

プレイヤー1人の手札全部を見ることができます。

廷臣(Courtier)3 枚

購入フェイズで、プラス3 デュカードを使用できます。すなわちそのターンは13 デュカードで購入を行えます(2 枚出せば16 デュカード、3 枚出せば19 デュカードを使えます)。

贋作者(Forger)3 枚

プレイヤー1人と宝石1種類を指定します。指定されたプレイヤーはその宝石カードを1枚、捨てねばなりません。1枚も持っていない場合には、それを示すために手札を使用したプレイヤーに見せます。

愛人(Favorite)3 枚

4枚の宝石タイルのうちから選んだ1個を、一番人気に移動させます。他の宝石の人気は1段後ろにシフトします。空いたところは詰めて、隙間が出ないようにします。

(図)

泥棒(Thief)4 枚

対戦相手1人を指定して、そのプレイヤーの手札からランダムに1枚引いて、それが「マスケット兵」でない限りは自分のものにします。「王妃のネックレス」カードを盗んだ場合には、王妃のネックレス(アクセサリー)も一緒に奪います。

キャラクター・カード(紫)

紫のキャラクター・カードは、使用するタイミングが特殊です。

錬金術師(Alchemist)1 枚

錬金術師は販売フェイズの、全員のカードが表になったときにのみ使えます。錬金術師は、あなたが出した輝石(ルビー、エメラルド、ダイヤ)カードの1枚を、別の種類の輝石カードに変換できます(変換を示すためその輝石カードは変換後の輝石カードの列に移してください)。琥珀(amber)カードを輝石カードと変換したりその逆を行うことはできません。稀少度の計算は、錬金術師による変換後に行います。

占星術師(Astrologer)3 枚

購入直後に、このカードをただちに捨てます。さらに山札から1枚引き、他のプレイヤーには見せずに手札に入れます。

注意:そのカードは「商人」だった場合にはただちに販売が発生します。販売後に商人の代わりに1枚引いて手札に加えます。

そのカードが別の「占星術師」だった場合には、それも捨てて再度1枚引きます。

枢機卿(Cardinal)2枚

枢機卿は、別のプレイヤーのターンで商人が登場して販売が開始される瞬間にのみ使用できません。

商人を引いた次のプレイヤーから順に枢機卿を使うかどうかを確認します。

枢機卿を使用した場合、販売は使用したプレイヤーのターンの終了時まで遅延されます。

忘れないように商人カードを、自分の横に置いておきましょう。

注意:

最後の商人に枢機卿が使われた場合には、ゲーム終了前に山札が尽きてしまうかもしれません。その場合にはゲームは普通どおり最後の販売が終了するまで続きますが、山札から場札への補充はもうありません。

2人が同時に枢機卿を出した場合には、販売の遅延は後で出したプレイヤーのターンまでになります。

マスケット兵(Musketeer)4枚

マスケット兵は3通りの使用方法があります。

-泥棒(Thief)カードの使用の結果としてマスケット兵が引かれた場合には、泥棒は逮捕されます。泥棒カードとマスケット兵カードの双方を捨てたうえで、マスケット兵を出したプレイヤーは、泥棒カードを出したプレイヤーの手札からランダムに1枚引いて自分のものにします。この結果がまた別のマスケット兵カードだった場合には、再度立場は逆転します。

-贋作師(Forger)カードがあなたに対して使用された場合には、それに対応して出して無効化できます。双方のカードは捨てられます。

-自分の影響フェイズの時に、3枚のマスケット兵カードを持っているプレイヤーは、それを出して「王妃のネックレス」カードと王妃のネックレス(アクセサリ)を自分のものにできます。

王妃(Queen)1枚

王妃カードは、自分の格下げフェイズの際の山札から場札へのカードの補充の際に、宝石カード(のみ)が出た際に使用できます。使用プレイヤーは、その宝石カードをただちに自分のものにできます。その次のカードを場札への補充として引きます。

販売キャラクター・カード(灰色)

販売カードは販売フェイズに裏向きでプレイされます。宝石カードは種別ごとに並べる必要があります。

宝石カード

ルビー	◆◆◆2枚、◆◆5枚、◆7枚
エメラルド	◆◆◆2枚、◆◆5枚、◆7枚
ダイヤ	◆◆◆2枚、◆◆5枚、◆7枚
琥珀	◆17枚

宝石カードは、宝飾で使用している宝石の種類を示します。場に多くの宝石を出すほどそれを加工しやすくなりますが、反面、稀少価値は下がります。すなわち、なるべく少ない数で場の最大数を狙う必要があります。

指輪(Ring)カード7枚

その宝石を加工して価値を上げたことを示します。指輪カード1枚につき、その宝石の価値が1増えたことに相当します。これはその宝石を最大数で販売できた場合にのみ有効であり、そうでなければ無駄になります。

国王(King)3枚

国王は、指定した種類の宝石の販売をキャンセルします。国王が指定した種類の宝石は、最大数を得たプレイヤーであっても換金できません。販売終了時に、国王カードは宝石カードと同様に捨てられます。プレイヤーは、複数の国王カードを同時に使うことはできません。

王妃のネックレス(Queen's Necklace)1枚

このカードを獲得したプレイヤーは、王妃のネックレス(アクセサリ)と一緒に取り、それを身につけて所有を明らかにします。

王妃のネックレスカードは、販売中に宝石カードと一緒に出すことで国王のキャンセルに対抗できます。

王妃のネックレスと国王が同時に出了た場合、次のことが発生します。

1-国王のキャンセルは無効になり、国王が指定した宝石は通常通りに最大数を持つプレイヤー(王妃のネックレスを出したプレイヤーとは限りません)が換金できます。

2-国王を出したプレイヤーは、王妃のネックレスを持つプレイヤーに50ポンドの献金をします。これはスコアから増減します。結果としてマイナスになる可能性もあるでしょう。

銀行家(Banker)2枚

種類を問わず、そのプレイヤーが販売することができた宝石すべては、1個あたり価値に10ポンドを加えられます。

商人(Merchant)3枚

商人は販売のタイミングを決めます。販売後、次のカードが出ます。