

EL COLLAR DE LA DUQUESA



1 – 2 personas



15-30 min.



12+ años



La Duquesa de Orsini quiere un collar que rivalice con los que llevan el resto de las damas de Roma. Para ello, encarga a las dos joyerías más famosas de la ciudad un collar único. El collar de más valor será el elegido. ¿Conseguirás ser tú quien lo fabrique?

Objetivo

El objetivo del juego es fabricar un collar con las piedras preciosas que tienes a tu disposición, teniendo en cuenta los deseos variables de la Duquesa. Ganarás si el collar que entregas a la Duquesa al final de la partida tiene más valor que el de tu contrincante.

Componentes

El juego está compuesto por 24 cartas:

- ★ 18 cartas (juego básico)
- ★ 2 cartas (expansión 1: las piedras arcoíris)
- ★ 4 cartas (expansión 2: el oro de la corte)

Las cartas del juego básico

Las cartas tienen dos partes

1. En la parte superior de cada una de ellas tienes 4 piedras preciosas que puedes utilizar para fabricar el collar. *En la carta de la derecha tienes un ámbar, una amatista, un rubí y una perla.* En las cartas hay un total de 8 tipos de piedras preciosas diferentes.



Ámbar



Azabache



Amatista



Perla



Esmeralda



Rubí



Zafiro



Diamante

2. En su parte inferior, las cartas tienen 2, 3 o 4 piedras del mismo tipo que representan los deseos de la Duquesa. Junto a ellas está la cantidad de florines que aportarán al valor del collar que fabriques si las consigues. *En la carta anterior, el deseo de la Duquesa es que el collar tenga 4 esmeraldas, lo que aportaría 12 florines al valor del collar.* Recuerda que

tu objetivo es cumplir los deseos de la Duquesa que generen el collar de más valor.

Preparación del juego básico

Baraja las 18 cartas. Elimina 3 cartas al azar, dejándolas boca abajo a un lado de la mesa. Estas cartas no se utilizarán durante la partida. Saca 1 carta boca arriba al otro lado. Esa carta será común para ambos contrincantes y representa las piedras que la Duquesa tiene en su joyero y que pone a vuestra disposición para hacer el collar. El deseo de la Duquesa de esa carta también es común a ambos. Reparte 4 cartas a cada jugador o jugadora y deja las 6 cartas restantes boca abajo formando un mazo para robar en el centro de la mesa. Las cartas de tu mano solo las verás tú hasta el final de la partida.



Sortead quién empiece. La partida se desarrolla por turnos en los que ambos contrincantes se alternan.

El turno de juego

Cuando sea tu turno debes hacer las siguientes acciones:

1º Toma 1 carta y llévatela a tu mano:

- a) Puedes tomar la carta superior del mazo para robar.
- b) Puedes tomar la carta superior del montón de descarte. Quien empieza la partida no tiene todavía cartas disponibles en el montón de descarte por lo que solo puede robar del mazo.

Con las cartas de tu mano y la carta común, busca la mejor combinación de piedras y deseos de la Duquesa que te permite fabricar el collar de más valor, como se describe en la sección "Los deseos de la Duquesa"

2º Descarta 1 carta de tu mano, boca arriba, en el montón de descarte. Al final debes tener 4 cartas en la mano.

Los deseos de la Duquesa

Para cumplir un deseo de la Duquesa debes tener, entre las 4 cartas que tienes en la mano y la carta común que está en la mesa, el número exacto de piedras indicado en el deseo. Para cumplir cada uno de estos deseos siempre necesitarás piedras que están en otras cartas.



Mira la figura e imagina que tienes en la mano las 4 cartas de la izquierda y que la carta de la derecha es la carta común.

- El primer deseo se cumple, porque en las otras cartas hay 3 amatistas.
- El segundo deseo no se cumple. Hay 4 azabaches y el deseo indica que solo debe haber 2.
- El tercer deseo sí se cumple: 3 diamantes.
- El cuarto deseo no se cumple. No tenemos ningún rubí.
- El deseo común sí se cumple: 3 esmeraldas.

En total cumplimos 3 deseos y podríamos fabricar un collar para la Duquesa con 3 amatistas, 3 diamantes y 3 esmeraldas, con un valor de 28 florines.

Desarrollo de la partida

Al inicio de la partida es posible que ya se cumplan algunos deseos que tienes en tus cartas. En cada turno tratarás de incrementar el valor del collar que entregarás

a la duquesa cuando acabe la partida, cambiando cartas de tu mano por las que vayas tomando.

Fin de la partida

La partida termina cuando no quedan cartas en el montón para robar y a quien le toca el turno no le interesa la carta superior del montón de descarte.

Puntuación final

Cuando termina la partida es el momento de mostrar el collar a la Duquesa. Sumad el valor de los deseos de la Duquesa que hayáis cumplido, tanto los que tenéis en las 4 cartas de la mano, como el deseo común que está en la mesa.

Ganará quien haya cumplido deseos por un mayor valor. En caso de empate, quien haya cumplido un mayor número de deseos. Si seguís empatados, la Duquesa se quedará con ambos collares y podréis celebrar juntos el éxito (o jugar una nueva partida).

Modo solitario

Baraja las 18 cartas. Elimina 3 cartas al azar dejándolas boca abajo, a un lado de la mesa. Saca 1 carta boca arriba al otro lado y roba 4 cartas.

Con las 10 cartas restantes tienes 5 turnos para hacer el collar. En cada turno toma 2 cartas y da la vuelta a una de ellas. Decide si te quedas en tu mano con esa carta o con la que no has visto. Por último, descarta 1 carta de tu mano junto con la carta no utilizada. Al final de los 5 turnos calcula el valor del collar:

Hasta 26 florines:	aún eres <i>Aprendiz</i>
27-30 florines:	ya eres <i>Artista</i>
31-33 florines:	alcanzas el grado de <i>Oficial</i>
34 o más florines:	logras el máximo nivel: <i>Magister</i>

Expansión 1: Las piedras arcoíris

Esta expansión la forman 2 cartas idénticas. En la parte superior, ambas cartas tienen 1 piedra arcoíris. Cada una de las piedras arcoíris puede utilizarse sola en el collar o sustituir a otra piedra, como un comodín, para cumplir un deseo de la Duquesa que tengas en otra carta. Si en el collar solo utilizas 1 piedra arcoíris, como piedra o como comodín, también cumplirás el deseo que indica la carta.



La preparación del juego es idéntica al juego básico, quedando 8 cartas en el montón de robar.

Expansión 2: El oro de la corte



En la parte superior de cada una de las 4 cartas que forman esta expansión, además de 3 piedras preciosas, encontrarás 1 lingote de oro que puedes usar en la fabricación del collar. Estas cartas puntúan por “acumulación”. Con un lingote de oro aportas 5 florines al valor del collar. Si

tienes dos lingotes, aportas 14 florines (entre las dos cartas), y así sucesivamente.

La preparación es igual al juego básico, dejando 10 cartas en el montón de robar.

Juega con ambas expansiones

Puedes jugar con todas las cartas teniendo en cuenta que las piedras arcoíris no pueden sustituir a un lingote de oro.

Para jugar con ambas expansiones, baraja juntas las 24 cartas. Una vez que hayas repartido las cartas quedarán 12 en el montón de robar.