

# Das Halsband der Königin™

*Bruno Cathala  
&  
Bruno Faidutti*



**Für 2-4 Spieler**  
ab 8 Jahren  
30-45 Minuten





## Die Juweliere vom Place Vendôme

In den Jahren vor der Französischen Revolution waren die Juweliere vom Place Vendôme die geschicktesten und versiertesten der ganzen Welt. Ihre großartigen Fähigkeiten und der schier unendliche Reichtum ihrer noblen Kunden ermöglichten es ihnen, die prächtigsten Juwelen für die Königshöfe Europas zu erschaffen.

Um ihre verwöhnte Kundschaft bei Laune zu halten (und um Geld zu verdienen), suchten sie in ganz Paris nach wertvollen Steinen für ihre Schmuckkreationen – wobei sie auch die sich ständig verändernden Vorlieben am Hofe immer im Auge behielten. So versuchten diese Meister ihres Faches stets, eine bevorzugte Stellung bei Hofe zu erreichen.

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines königlichen Juweliers und bemüht sich in dreijähriger Lehrzeit, die schönsten und begehrtesten Juwelen des Königreiches zu erschaffen und zu verkaufen.

Am Ende eines jeden Jahres kündigt der Händler einen großen Verkaufstag an. Nun müssen die Juweliere sich entscheiden, welche ihrer Kreationen sie zum Verkauf anbieten möchten.

Dem Juwelier, der durch die Verkäufe nach drei Jahren das meiste Geld ansammeln konnte, wird der Adelstitel verliehen.

So muss jeder Juwelier stets abwägen, ob er teure Edelsteine erwerben möchte oder lieber auf die Gunst des Königs, der Königin und anderer wichtiger Persönlichkeiten bei Hofe setzt. Außerdem kann er Diebe oder Fälscher anheuern, um sich einen Vorteil gegenüber seinen Konkurrenten zu verschaffen.

#### ♥ 110 Karten

- 59 Edelsteinkarten
- 7 Ringkarten
- Karte „Halsband der Königin“
- 33 Figurenkarten
- 3 Händlerkarten
- 4 Kurzanleitungen
- 3 leere Karten (für eigene Charaktere oder Edelsteine)

#### ♥ das Halsband der Königin

#### ♥ 12 Sonderplättchen

- 4 Edelsteinplättchen (je ein Diamant, Rubin, Smaragd, Bernstein)
- 4 rote Modeplättchen (+ 30, + 20, + 10, 0)
- blaue Seltenheitsplättchen (+ 30, + 20, + 10, 0)
- ♥ 5 goldene Ringe, die den aktuellen Wert der Karten angeben
- ♥ eine „Days of Wonder“-WebCard für kostenfreies Spiel im Internet.

# SPIELVORBEREITUNG



- ◆ Jeder Spieler erhält eine Kurzanleitung. Vor der ersten Partie sollte man sich zunächst mit den Rollen und Fähigkeiten der einzelnen Charaktere vertraut machen. Der Kurzanleitung sind neben einer Übersicht über die Spielregeln auch die Funktionen der einzelnen Figuren sowie die Verteilung der Edelsteinkarten zu entnehmen.
- ◆ Die 4 Plättchen mit den roten Zahlen geben den aktuellen Modewert der Edelsteine an. Sie werden offen in die Tischmitte gelegt. Die Anordnung von links nach rechts lautet: 1 (+ 30), 2 (+ 20), 3 (+ 10), 4 (+ 0)
- ◆ Die 4 Edelsteinplättchen werden gemischt und in beliebiger Reihenfolge offen unter die Modekarten gelegt.
- ◆ Die 4 Plättchen mit den blauen Zahlen geben beim Verkauf den Seltenheitswert an. Sie werden beiseite gelegt und erst benötigt, wenn die erste Händlerkarte einen Verkauf auslöst.
- ◆ Die Händlerkarten werden zunächst beiseite gelegt und die restlichen Karten gemischt.
- ◆ Jeder Spieler bekommt vier Karten, die er auf die Hand nimmt und vor den Mitspielern geheim hält.



**Achtung:** Bekommt ein Spieler einen Astrologen, legt er ihn ab und erhält eine neue Karte vom Stapel. Der Astrologe wird unter die restlichen Karten gemischt. Hat ein Spieler die Karte „Halsband der Königin“, nimmt er sich das Halsband und legt es um den Hals.

- ◆ Die übrigen Karten werden dann in drei etwa gleichgroße Stapel aufgeteilt. Die erste Händlerkarte kommt nun unter den ersten Stapel, die zweite unter den zweiten, und die dritte wird mit den untersten 5 Karten des letzten Stapels gemischt. Danach werden die drei Stapel wieder aufeinander gesetzt.
- ◆ Die ersten fünf Karten vom Stapel werden offen nebeneinander gelegt. Auf den höchsten Wert jeder Karte (in der oberen rechten Ecke) kommt ein goldener Ring. Die Zahl gibt den Wert der Karte in Dukaten an. Der Kartenstapel wird verdeckt neben die fünf offen ausliegenden Karten gelegt. Daneben wird im Laufe des Spiels ein Ablagestapel entstehen.
- ◆ Ein Startspieler wird bestimmt – vielleicht der mit dem schönsten Schmuck?
- ◆ Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.



# EIN SPIELZUG

◆ Jeder Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen:

- 1 — Einfluss ausüben
- 2 — Karten kaufen
- 3 — Abwerten

◆ Wenn eine Händlerkarte gezogen wird (dies passiert meist in der Abwertungsphase), findet sofort ein Verkauf statt.

## 1–Einfluss ausüben

In dieser Phase darf der Spieler beliebig viele „Einflusskarten“ (Figurenkarten mit blauem Schriftzug) spielen. Er darf allerdings nur Karten ausspielen, die er zu Beginn seines Spielzugs bereits auf der Hand hatte.

Die auf der Karte beschriebene Wirkung tritt sofort ein – danach wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Die Funktion der einzelnen Karten wird im Abschnitt „Die Karten“ ausführlich beschrieben.

## 2–Karten kaufen

Der Preis jeder Karte entspricht der Zahl, die durch den goldenen Ring markiert ist. Jeder Spieler kann pro Zug offen ausliegende Karten im Wert von 10 Dukaten auswählen.

In dieser Phase seines Zuges muss der Spieler mindestens eine Karte erwerben. Werden nicht alle 10 Dukaten ausgegeben, verfällt der Restbetrag. Die ausgewählten Karten nimmt der Spieler auf die Hand.

## 3–Abwerten

Auf den übrigen offenen Karten werden jetzt die goldenen Ringe um einen Wert herabgesetzt. Diese Karten sind für den nächsten Spieler nun preiswerter zu haben. Wenn der Ring die unterste Position (eine rot durchgestrichene Karte) erreicht, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.



9	4	2	8	6
 <p><b>Ring</b></p> <p>Graben die alle Ringe eines Kartenspieler, während eines gleichzeitigen Kartenspiels, die Ringe sind nicht zu sehen.</p>	 <p><b>Rubin</b></p> <p>Ein Rubiner Kartenspieler sagt für alle seine Karten, die Rubine sind nicht zu sehen.</p>	 <p><b>Beichtvater</b></p> <p>Ein Beichtvater Kartenspieler sagt für alle seine Karten, die Beichtvater sind nicht zu sehen.</p>	 <p><b>Bankier</b></p> <p>Der Bankier geht die Karten, die Bankier sind nicht zu sehen.</p>	 <p><b>Smaragd</b></p> <p>Ein Smaragd Kartenspieler sagt für alle seine Karten, die Smaragde sind nicht zu sehen.</p>

**Beispiel:** Mit seinen 10 Dukaten hat der Spieler folgende Kaufoptionen:

- die Ringkarte
- den Beichtvater und den Bankier
- die Smaradkarte und entweder die Karte mit den beiden Rubinen oder den Beichtvater
- die Karte mit den zwei Rubinen und den Beichtvater

Die restlichen offen ausliegenden Karten werden durch Karten vom Stapel ergänzt, so dass wieder fünf Karten zur Auswahl stehen. Auf den neuen Karten werden die goldenen Ringe auf den obersten Wert gelegt.

Wenn eine Händlerkarte gezogen wird, findet sofort ein Edelsteinverkauf statt (siehe unten).

Danach wird das Spiel genau an der Stelle fortgesetzt, an der es unterbrochen wurde. Der Händler kommt auf den Ablagestapel, und es werden neue Karten gezogen, so dass wieder fünf Karten offen ausliegen.



## EDELSTEINVERKAUF

Durch die Händlerkarten im Nachziehstapel kommt es in etwa gleichmäßigen Abständen zu drei Edelsteinverkäufen.

Das Spiel endet nach dem dritten Verkauf. Jeder Spieler versucht während eines Verkaufs, einige seiner gesammelten Edelsteine als Schmuckstück an den Königshof zu verkaufen. Wird ein Händler aufgedeckt, präsentieren die Spieler Karten ihrer Wahl, die sie auf der Hand gesammelt haben. Dabei werden alle Edelsteine einer Sorte jeweils als ein Stapel zusammen ausgelegt und eventuell mit Figuren- oder Ringkarten kombiniert.



**Grundregel des Verkaufs :** Nur wer die meisten Edelsteine einer Art auslegt, bekommt Geld dafür.

Wenn ein Händler aufgedeckt wird, haben die Spieler der Reihe nach die Möglichkeit zu erklären, ob sie eine Kardinalkarte spielen und damit den Verkauf bis zum Ende ihres nächsten Zuges verschieben wollen (siehe unten).

## Die 3 Phasen eines Verkaufs: 1-Präsentation der Edelsteine

- ◆ Jeder Spieler wählt im Geheimen die Edelsteine sowie die Karten mit grauer Schrift (Ring, Halsband der Königin, Bankier oder König) aus, die er während des Verkaufs präsentieren möchte. Die Edelsteine einer Sorte stellt er jeweils zu einem Schmuckstück zusammen, das er als Kartenstapel prä-





sentiert. Er kann höchstens ein Diamant-, Rubin-, Smaragd- und Bernsteinschmuckstück pro Verkaufsrunde erschaffen.

◆ Ein Spieler muss nicht alle seine Edelsteine und grauen Karten einsetzen. Er kann auch ganz darauf verzichten, Karten zum Verkauf zu präsentieren.

**Tipp:** Wenn ein Spieler die Karten für die Auslage auswählt, sollte er die Zahl der Karten sowie die Anzahl der verschiedenen Stapel, die er ausspielen will, geheim halten. Er kann z.B. die Stapel abwechselnd mit dem Bild nach oben oder nach unten übereinander legen und diese mit seiner Hand verdecken.



**Bernhard besitzt die größte Anzahl an Bernsteinen. Bei den Rubinen herrscht Gleichstand mit Charles. Bernhard verkauft ein Bernstein-Schmuckstück für 30 Pfund sowie ein Rubin-Schmuckstück für 10 Pfund und bekommt  $30 + 10 = 40$  Pfund.**



**Amy besitzt die meisten Smaragde und hat zwei Ringe zusammen mit den Smaragden gespielt. Sie verkauft drei Smaragd-Schmuckstücke und bekommt  $3 \times 20 = 60$  Pfund. Für die Diamanten bekommt sie nichts, da Bernhard zusammen mit seinen Diamanten einen König gespielt hat, der den Diamanten-Verkauf verhindert.**



**Charles hat zusammen mit Bernhard die höchste Anzahl an Rubinen und verkauft ein Rubin-Schmuckstück. Der normale Preis für ein Rubin-Schmuckstück beträgt 10 Pfund. Da er aber einen Bankier gespielt hat, bekommt er für jedes seiner verkauften Schmuckstücke 10 Pfund zusätzlich. Er erhält also 20 Pfund.**

◆ Wenn ein Spieler eine Ringkarte, eine Königskarte oder die Karte „Halsband der Königin“ spielen will, muss er sie wenigstens mit einer Edelsteinkarte zusammen auslegen. Es muss eindeutig sein, mit welcher Edelsteinart der Ring, der König oder das Halsband gespielt wird.

◆ Ein Spieler kann den Bankier zu jeder beliebigen Zusammenstellung von Edelsteinkarten spielen, da sich dieser auf alle seine Verkäufe auswirkt.

◆ Die ausgewählten Karten aller Spieler werden gleichzeitig aufgedeckt und geordnet nach der Art der Edelsteine zu Reihen aufgefächert (siehe Abbildung). Ringe, Könige und das Halsband werden in dieselbe Reihe gelegt, wie die Edelsteine, mit denen sie gespielt werden.

Die Zuordnung der Karten mit dem grauen Schriftzug zu den Edelsteinen darf niemals nachträglich verändert werden.

Beispiel links: Amy muss ihre Smaragd-karten genau so spielen, wie sie es sich überlegt hatte, und darf nichts ändern, nachdem die Auslage der Diamanten-karten erfolgt ist.

## 2-Seltenheitswert

◆ Nachdem alle Karten ausgelegt sind, wird die Anzahl der gespielten Edelsteine für jede Sorte einzeln ermittelt. Dafür werden die einzelnen Edelsteine auf den zum Verkauf ausgelegten Karten gezählt.

- ◆ Nun werden die Seltenheitsplättchen unter die Edelsteinplättchen gelegt. Das +30-Plättchen kommt unter die Sorte, von der am wenigsten Edelsteine gespielt wurden; das +20-Plättchen kommt unter die zweit seltenste Art usw.
- ◆ Wenn von zwei Sorten die gleiche Anzahl Edelsteine gespielt wurde, gilt die modernere Art als die seltenere.



### 3-Schmuckstücke verkaufen

Jeder Spieler zählt nun die Edelsteine, die auf seinen ausgelegten Karten einer Edelsteinsorte abgebildet sind. Für jede Edelsteinart gilt, dass nur der Spieler, der die jeweils größte Anzahl an Edelsteinen ausgelegt hat, sein Schmuckstück verkaufen und Geld verdienen kann.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Edelsteine einer bestimmten Sorte, verkauft jeder der betroffenen Spieler sein Schmuckstück.

Der Verkaufspreis für jedes Schmuckstück errechnet sich aus der Summe der Werte auf den Mode- und Seltenheitsplättchen, die den entsprechenden Edelsteinplättchen zugeordnet sind. Beim Verkauf erhält der Spieler diesen Preis einmalig für das Schmuckstück, nicht für die einzelnen Edelsteine.

Wenn der Gewinner eines Verkaufs zusammen mit seinen Edelsteinen eine Ringkarte gespielt hat, so verkauft er ein zusätzliches Schmuckstück dieser Art. (Beispiel: Hat der Gewinner des Diamantenverkaufs zusammen mit seinen Diamanten zwei Ringe ausgelegt, so verkauft er drei Diamanten-Schmuckstücke. Er erhält also dreimal den für diese Edelsteinsorte errechneten Preis.)

Die Punktzahlen jedes Spielers werden aufgeschrieben.

(Eine Liste zum Aufschreiben der Ergebnisse können Sie im Internet unter [www.queens-necklace.com](http://www.queens-necklace.com) downloaden. Sie können aber auch ein einfaches Blatt Papier verwenden.)

Ist der Verkauf der vier Edelsteinsorten abgeschlossen, werden alle eingesetzten Karten auf den Ablagestapel gelegt – sowohl die verkauften Schmuckstücke, als auch die Karten mit grauem Schriftzug sowie alle anderen ausgelegten Karten, die nicht verkauft werden konnten. Dann werden die Seltenheitsplättchen beiseite gelegt. Das Spiel wird nun genau an der Stelle fortgesetzt, an der es durch die Händlerkarte unterbrochen wurde.

## SPIELENDE

Wenn der dritte Händler aufgedeckt wird, findet der letzte Schmuckverkauf statt. Danach endet das Spiel. Gewonnen hat der Spieler, der in den Verkaufsrunden insgesamt die höchste Geldsumme erzielen konnte.



# DIE KARTEN

## Einfluss: blaue Figurenkarten



Diese Karten sind durch ihre blauen Markierungen und die blauen Überschriften gekennzeichnet. Sie werden während der ersten Phase des Spielzugs („Einfluss ausüben“) gespielt.

### Beichtvater (4 x)

— *Vor ihm sollte man nichts verbergen ...*

Der Spieler wählt einen beliebigen Mitspieler und sieht sich dessen Karten an.



### Höfling (3 x)

— *Der Höfling kann zu Einfluss am Hofe verhelfen - sofern er selbst welchen hat ...*

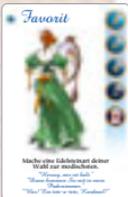
Dem Spieler stehen in diesem Spielzug drei zusätzliche Dukaten zur Verfügung, um Karten zu kaufen. Er kann also Karten im Wert von 13 Dukaten auswählen. Werden zwei oder drei Höflinge auf einmal gespielt, darf für 16 bzw. 19 Dukaten eingekauft werden.



### Fälscher (3 x)

— *Seien Sie vorsichtig – manche Edelsteine sind nicht ganz so wertvoll, wie sie aussehen ...*

Der Spieler wählt einen beliebigen Mitspieler und nennt eine Edelsteinsorte. Der betroffene Mitspieler muss nun eine Edelsteinkarte dieser Art ablegen. Wenn er keine Karte dieser Sorte hat, muss er dem Spieler seine Handkarten zeigen.



### Favorit (3 x)

— *Er entscheidet, was am Hofe beliebt ist - und was nicht.*

Der Spieler wählt eines der Edelsteinplättchen aus und legt es vor das erste Edelsteinplättchen, das sich unter dem ersten Modeplättchen (+ 30) befindet. Dann verschiebt er die anderen Plättchen um eine Stelle nach rechts, ohne ihre Reihenfolge zu ändern, um die entstandene Lücke zu schließen.



### Dieb (4 x)

— *Dir ist etwas entgangen? Vielleicht ist es noch nicht zu spät, vielleicht weiß der Dieb eine Antwort?*

Der Spieler zieht eine Karte von einem Mitspieler seiner Wahl. Er nimmt diese Karte auf die Hand – es sei denn, er zieht einen Musketier (siehe unten). Hat er die Karte „Halsband der Königin“ gezogen, muss der vorherige Besitzer ihm auch das Halsband übergeben.

## Lilafarbene Figurenkarten

Diese Karten sind durch ihre lila Markierungen und Überschriften gekennzeichnet. Sie können zu verschiedenen Zeiten während des Spiels eingesetzt werden.

### ♥ Alchemist (1 x)

— *Obwohl er nicht Stroh zu Gold spinnen kann, gelangen dem Alchimisten wichtige Zaubereien mit Edelsteinen ...*

Der Alchemist wird während eines Verkaufs sofort gespielt, nachdem alle von den Spielern ausgewählten Karten aufgedeckt wurden. Der Alchemist erlaubt es dem Spieler, eine seiner ausgelegten Rubin-, Smaragd- oder Diamantkarten in eine andere Edelsteinkarte zu verwandeln. Er kann die gewählte Karte dann einem anderen Stapel seiner Verkaufsauslage zuordnen.

Für die Verwandlung gilt folgende Einschränkung: Da Bernstein streng genommen kein echter Edelstein ist, kann der Alchemist weder Bernstein in einen echten Edelstein verwandeln, noch Rubine, Smaragde oder Diamanten in Bernstein.

Der Alchemist kann eine Edelsteinkarte auch in eine Karte einer Edelsteinsorte verwandeln, die der Spieler nicht zum Verkauf ausgelegt hatte.

Wenn der Alchemist zum Einsatz kommt, wird der Seltenheitswert der Edelsteine erst berechnet, wenn der Spieler die „Verwandlung“ der Edelsteine vorgenommen hat.



### ♥ Astrologe (3 x)

— *Jeder am Hof möchte wissen, was in den Sternen geschrieben steht. Du willst auch erfahren, was die Zukunft bringt.*

Diese Karte wird sofort eingesetzt, nachdem sie gekauft wurde. Der Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Achtung! Wenn er eine Händlerkarte zieht, findet sofort ein Verkauf statt. Nach dem Verkauf zieht der Spieler die nächste Karte vom Stapel.

Sollte der Spieler eine weitere Astrologen-Karte ziehen, legt er sie auf den Ablagestapel und nimmt die nächste Karte vom Stapel auf die Hand.



### ♥ Kardinal (2 x)

— *Die Macht der Kirche – kein Verkauf an Feiertagen!*

Der Kardinal kann nur gespielt werden, direkt nachdem ein Spieler eine Händlerkarte gezogen hat.

Beginnend mit dem Spieler zur Linken desjenigen, der gerade an der Reihe ist, gibt nun jeder Spieler im Uhrzeigersinn bekannt, ob er eine Kardinalkarte spielen möchte. Setzt ein Spieler eine Kardinalkarte ein, wird der Verkauf verschoben. Es wird weitergespielt, bis der Spieler, der die Kardinalkarte gespielt hat, seinen nächsten Zug beendet hat. Erst danach findet der Verkauf statt. Der Spieler sollte die Händlerkarte neben sich legen, damit er an den bevorstehenden Verkauf erinnert wird. Die Kardinalkarte kommt anschließend auf den Ablagestapel.



Wenn zwei Spieler in derselben Runde eine Kardinalkarte spielen möchten, wird der Verkauf so lange verschoben, bis der Spieler, der im Uhrzeigersinn am weitesten vom aktuellen Spieler entfernt sitzt, seinen Zug beendet hat.

*Achtung! Wenn die letzte Händlerkarte gezogen wird und ein Spieler eine Kardinalkarte spielen möchte, kann es vorkommen, dass die restlichen Karten des Stapels nicht mehr ausreichen. In diesem Fall werden die gekauften Karten nicht mehr ersetzt.*



## ♥ **Muskettier (4 x)**

— *Einer für alle und alle für einen!*

Muskettiere können auf drei verschiedene Arten eingesetzt werden:

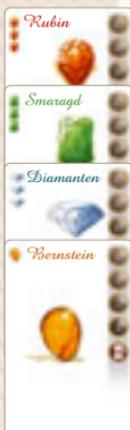
- ◆ Wenn ein Spieler, der einen Dieb ausgespielt hat, eine Muskettierkarte zieht, wird der Dieb auf frischer Tat ertappt! Dieb und Muskettier werden auf den Ablagestapel gelegt, und nun darf der Besitzer des Muskettiers eine Karte des Spielers ziehen, der den Dieb ausgespielt hat! (Aber Vorsicht: Zieht er einen Muskettier, gilt dieselbe Regel auch für ihn!)
- ◆ Wird gegen einen Spieler eine Fälscherkarte gespielt, kann er sofort einen Muskettier ausspielen. Der Fälscher verliert dann seine Wirkung und wird zusammen mit der Muskettierkarte abgelegt.
- ◆ Während der Phase „Einfluss ausüben“ kann ein Spieler drei Muskettiere auf einmal ausspielen, um einem Mitspieler die „Halsbandkarte“ und das Halsband der Königin zu entwenden. Sind Karte und Halsband jedoch noch nicht oder nicht mehr im Spiel, kann er sie auf diese Weise auch nicht an sich bringen.



## ♥ **Königin (1 x)**

— *Den Launen der Königin gilt es so gut wie möglich aus dem Weg zu gehen ...*

Die Königinkarte wird gespielt, wenn eine Edelsteinkarte während der Abwertungsphase vom Stapel gezogen wird. Der Spieler, der die Königinkarte ausgespielt hat, erhält diese Edelsteinkarte. Dann wird erneut eine Karte vom Stapel gezogen, um diese zu ersetzen.



## **Verkauf: Edelsteine und graue Figurenkarten**

Die grauen Figurenkarten erkennt man an ihren grauen Markierungen und Überschriften. Sie werden während eines Verkaufs zusammen mit den nach Arten sortierten Edelsteinkarten (Diamant, Smaragd, Rubin, Bernstein) gespielt.

### ♥ **Edelsteinkarten**

- **Rubin** (2 Karten ◆◆◆, 5 Karten ◆◆, 7 Karten ◆)
- **Smaragd** ( 2 Karten ◆◆◆, 5 Karten ◆◆, 7 Karten ◆)
- **Diamant** (2 Karten ◆◆◆, 5 Karten ◆◆, 7 Karten ◆)
- **Bernstein** (17 Karten ◆)

Die Edelsteinkarten werden für die Herstellung der Schmuckstücke benötigt. Je mehr Edelsteine einer Art ein Spieler präsentiert, desto größer ist die Chance,

dass er sein daraus angefertigtes Schmuckstück verkaufen kann. Allerdings hat die Edelsteinsorte, von der am meisten Edelsteine ausgelegt werden, den niedrigsten Seltenheitswert.

## ♥ Ring (4 x)

Jeder Spieler versucht, das jeweils beste Schmuckstück einer Edelsteinart zu erschaffen. Wenn ein Spieler zusammen mit den Edelsteinen einer Sorte eine oder mehrere Ringkarten spielt, hat er zusätzliche Schmuckstücke dieser Art angefertigt. Dies ist allerdings nur von Interesse, wenn er die meisten Edelsteine dieser Art ausgelegt hat. Nur dann kann er seine Schmuckstücke auch verkaufen. Andernfalls ist die Ringkarte wertlos.

Für jede Ringkarte, die zusammen mit einer Edelsteinart gespielt wird, von der der Spieler am meisten Edelsteine präsentiert, verkauft er ein zusätzliches Schmuckstück. Gewinnt er einen Verkauf und hat eine Ringkarte gespielt, bekommt er den Preis zweimal gutgeschrieben, hat er zwei Ringe gespielt, bekommt er den Wert dreimal gutgeschrieben, etc.

## ♥ König (3 x)

### *Der König zahlt nie ...*

Der König verhindert den Verkauf der Edelsteinsorte, mit der er gespielt wird. Der Spieler, der die meisten Edelsteine dieser Art besitzt, kann sein Schmuckstück nicht verkaufen und erhält kein Geld. Am Ende des Verkaufs werden die Edelsteinkarten, die von der Königskarte betroffen waren, genauso abgeworfen, wie alle während des Verkaufs gespielten Edelsteinkarten.

Jeder Spieler kann maximal einen König während eines Verkaufs spielen.

## ♥ Halsband der Königin (1 x)

### *Nur das Halsband der Königin kann den König besänftigen...*

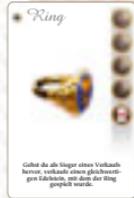
Der Spieler, der diese Karte besitzt, muss das Halsband um den Hals tragen, so dass es für alle gut sichtbar ist.

Das Halsband schützt während eines Verkaufs die mit ihm zusammen gespielten Edelsteine vor dem Einfluss des Königs.

Wenn das Halsband der Königin und ein König mit derselben Edelsteinart gespielt werden, hat das folgende Konsequenzen:

1-Der König wird wertlos. Der Spieler, der die meisten Edelsteine dieser Art gespielt hat, gewinnt den Verkauf und erhält das ihm zustehende Geld gutgeschrieben. Dies ist davon unabhängig, ob er selbst der Besitzer des Halsbands der Königin ist oder nicht.

2-Zusätzlich muss der Spieler der Königskarte dem Besitzer des Halsbands 50 Pfund als Tribut zahlen. Der Betrag wird von seiner Summe abgezogen und dem Spieler des Halsbands der Königin gutgeschrieben. Es ist also möglich, dass der Spieler der Königskarte am Ende des Verkaufs über einen negativen Geldbetrag verfügt.





Diese Regeln gelten auch, wenn mehrere Könige für dieselbe Edelsteinart gespielt wurden. Sollte die Karte „Halsband der Königin“ nicht mit einer Edelsteinsorte gespielt werden, die durch einen König betroffen ist, hat sie keine Wirkung. Nach dem Verkauf wird in jedem Fall die Karte „Halsband der Königin“ abgelegt und das Halsband neben den Ablagestapel gelegt.

### **Bankier (2 x)**

Es ist egal, mit welcher Edelsteinsorte der Bankier gespielt wird, da er den Verkaufserlös eines jeden Schmuckstücks durch diesen Spieler bei diesem Verkauf um 10 Pfund erhöht. Dies gilt auch für jedes Schmuckstück, dass der Spieler für einen ausgespielten Ring verkaufen kann.

### **Händler (3 x)**

Wenn eine Händlerkarte gezogen wird, findet sofort ein Verkauf statt. Die Händlerkarte wird anschließend durch die oberste Karte vom Stapel ersetzt.



### **Leere Karten**

Verwenden Sie die leeren Karten, um neue Figuren zu erschaffen. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und erfinden Sie eigene Charaktere, Gegenstände oder Edelsteine. Ihre besten Ideen können Sie in unserem Forum unter [www.queens-necklace.com](http://www.queens-necklace.com) vorstellen.

Sollten Sie Fragen oder Kommentare zum Spiel „Das Halsband der Königin“ haben, können Sie uns eine E-Mail schicken: [info@queens-necklace.com](mailto:info@queens-necklace.com).

## **DAS HALSBAND DER KÖNIGIN IM INTERNET**

Sind Sie begeisterter „Das Halsband der Königin“-Spieler, finden aber oft nicht genügend Mitspieler?

Warum treten Sie dann nicht unserer schnell wachsenden Gemeinschaft von Spielern im Internet bei?

In der Spieleschachtel finden Sie eine kostenlose Days of Wonder-Webcard mit einem persönlichen Zugangscode, um am Spiel im Internet teilzunehmen.

Um sie zu benutzen, gehen Sie einfach auf [www.queens-necklace.com](http://www.queens-necklace.com) und klicken auf „Neuer Spieler“. Dann folgen Sie den weiteren Anweisungen und erfahren, wie man im Internet spielt.

Die Webseite des Spiels bietet viele Informationen: Online-Übungen, Tipps und Strategiediskussionen, Links zu den Webseiten der Autoren und ein Forum, in dem Sie mit Informationen über neu entwickelte Charaktere, Spielvarianten, etc. auf dem Laufenden gehalten werden.

Wenn Sie auch an anderen Days of Wonder-Spielen Interesse haben, werden Sie auf [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com) sicher fündig!

## *Danksagungen*

**Spielidee: Bruno Cathala  
und Bruno Faidutti**

**Illustrationen: Humbert Chabuel  
und Pierre-Alain Chartier**

**Graphische Gestaltung: Cyrille Daujean**

**Zitate: Alexandre Dumas Père**

**Übersetzung: Birgit Janka**

*Letzte bekannte Adresse: Le Pantheon,  
Place du Pantheon, 75005 Paris FRANCE.*

© 2003 Days of Wonder, Inc.

221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965  
[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Days of Wonder und das „Halsband der Königin“  
sind Warenzeichen von Days of Wonder, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten.