

TOM LEHMANN

UM KRONE UND KRAGEN



Um Krone und Kragen

Amigo, 2006

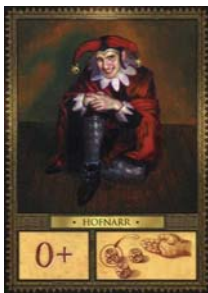
Tom LEHMANN

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Spelmateriaal

► 60 karakterkaarten



5x hofnar



kwakzalver



1x koning



1x koningin



rugzijde V



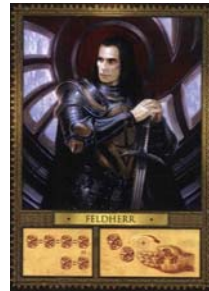
3x alchemist



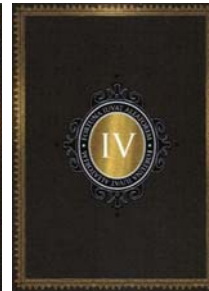
3x bisschop



3x edelman



3x veldheer



rugzijde IV



3x pandbaas



3x ridder



3x tovenaar



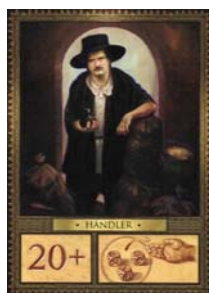
3x hofdame



rugzijde III



3x astronoom



3x handelaar



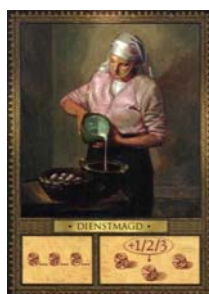
3x jager



rugzijde II



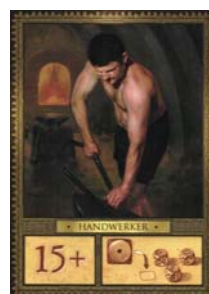
4x boer



4x meid



4x filosoof



4x werkman



4x bewaker



rugzijde I

⇒ **1 startspelerfiguur**



⇒ **12 dobbelstenen**



⇒ **5 overzichtskaarten**



⇒ **1 handleiding**

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van smekelingen aan het koninklijke hof. Om hun diepe verlangens te kunnen bevredigen, moeten de spelers met veel overtuigingskracht, keer op keer de bijstand vragen van steeds meer invloedrijke leden van de koninklijke hofhouding. Van de dienstmeid tot aan het koningspaar, allen hebben hun specifieke eigenschappen om u te helpen, voor zover u hen echt kan overtuigen.

De overtuigingskracht wordt in dit spel gerepresenteerd door dobbelstenen. Iedere speler start het spel met 3 dobbelstenen. In elke speelbeurt wordt er met de dobbelstenen gedobbeld. Men legt minstens één dobbelsteen opzij en men dobbelt met de resterende dobbelstenen verder tot alle dobbelstenen zijn opzijgelegd.

In het geval het gedobbelde resultaat aan een specifieke voorwaarde voldoet, kan men bepaalde karakterkaarten verwerven die een extra dobbelsteen of een speciale eigenschap opleveren.

De speler die als eerste zeven identieke dobbelstenen gooit, kan de ondersteuning van het koningspaar verwerven en wordt zo aan het einde (zeer waarschijnlijk) de overwinnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

Alleen in een spel met vijf spelers worden alle karakterkaarten gebruikt.

In een spel met minder spelers moet de tabel worden geraadpleegd die een duidelijk overzicht biedt van hoeveel karakters van welk motief er moeten worden gebruikt.

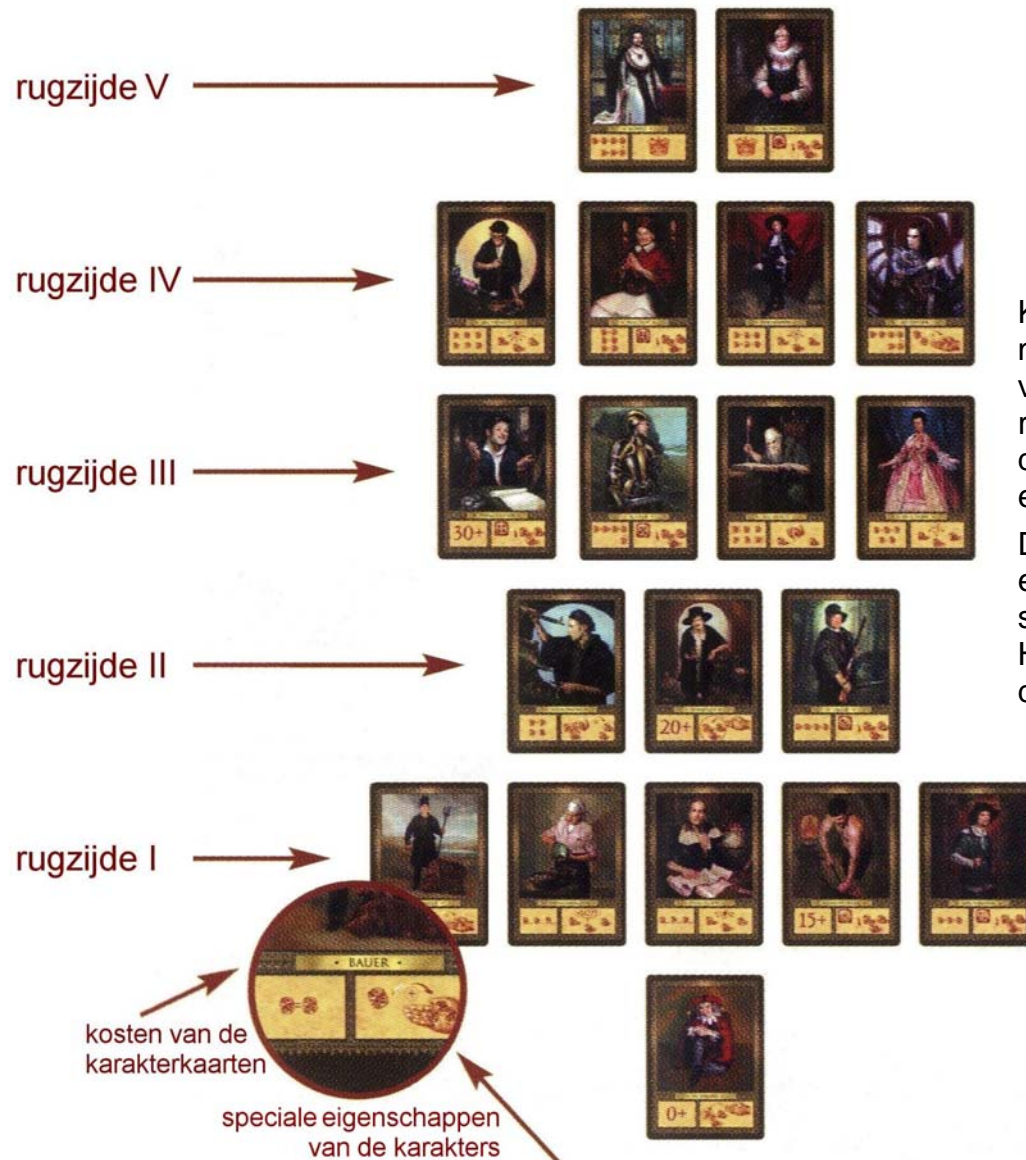
Hofnarren zijn er zoveel in het spel als er deelnemers zijn.

RUGZIJDE VAN DE KARAKTERKAARTEN	AANTAL SPELERS		
	2	3	4
kwakzalver	2	3	4
I	2	2	3
II	1	2	3
III / IV	1	2	2
V	1	1	1

Voorbeeld

Zo gebruikt men bijvoorbeeld in een spel met twee spelers 2 werkmannen, 2 bewakers, 2 meiden, 2 filosofen, 2 boeren ... enzovoort.

De karakterkaarten worden in open rijen in het midden van de tafel gelegd, waarbij de volgorde binnen een rij van geen enkel belang is. De kaarten met identieke motieven mogen uiteraard op elkaar worden gelegd.



Kaarten met rugzijde I kan men met drie dobbelstenen verwerven, kaarten met rugzijde II kan men met vier dobbelstenen verwerven ... enzovoort.

De speler die als laatste in een kasteel was, begint het spel.

Hij neemt 3 dobbelstenen en de startspelerfiguur.

Spelverloop

De startspeler begint en voert zijn speelbeurt uit. Daarna komt de volgende speler aan de beurt. Er wordt gespeeld **met de wijzers van de klok mee**.

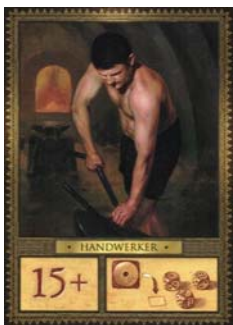
De speler die aan de beurt is, neemt **3 dobbelstenen** en dobbelt. De dobbelstenen die de speler zonet heeft gegooid, zijn de **actieve dobbelstenen**. De speler **moet** nu **minstens één** van de actieve dobbelstenen opzijleggen. Met de resterende dobbelstenen (van de actieve dobbelstenen) mag hij nog eens dobbelen. Van deze gedobbelde stenen moet hij opnieuw minstens één dobbelsteen opzijleggen ... enzovoort. De speler kan net zolang doorgaan tot hij geen dobbelstenen meer heeft omdat alle dobbelstenen zijn opzijgelegd.

Aan het einde van de speelbeurt vormen de opzijgelegde dobbelstenen een **dobbelresultaat**. Met dit dobbelresultaat kan de speler karakterkaarten verwerven, die hij dan open vóór zich neerlegt. Per **speelbeurt** kan een speler maar **één karakterkaart** verwerven op voorwaarde dat hij deze kaart nog niet heeft afgelegd. Een uitzondering hierop is de kaart '**hofnar / kwakzalver**' (zie verder onder de beschrijving van de karakterkaarten op pagina 8).

Het **dobbelresultaat** moet de **voorwaarden vervullen**, die onder de rubriek '**kosten**' wordt gevraagd, om de karakterkaart te kunnen verwerven.

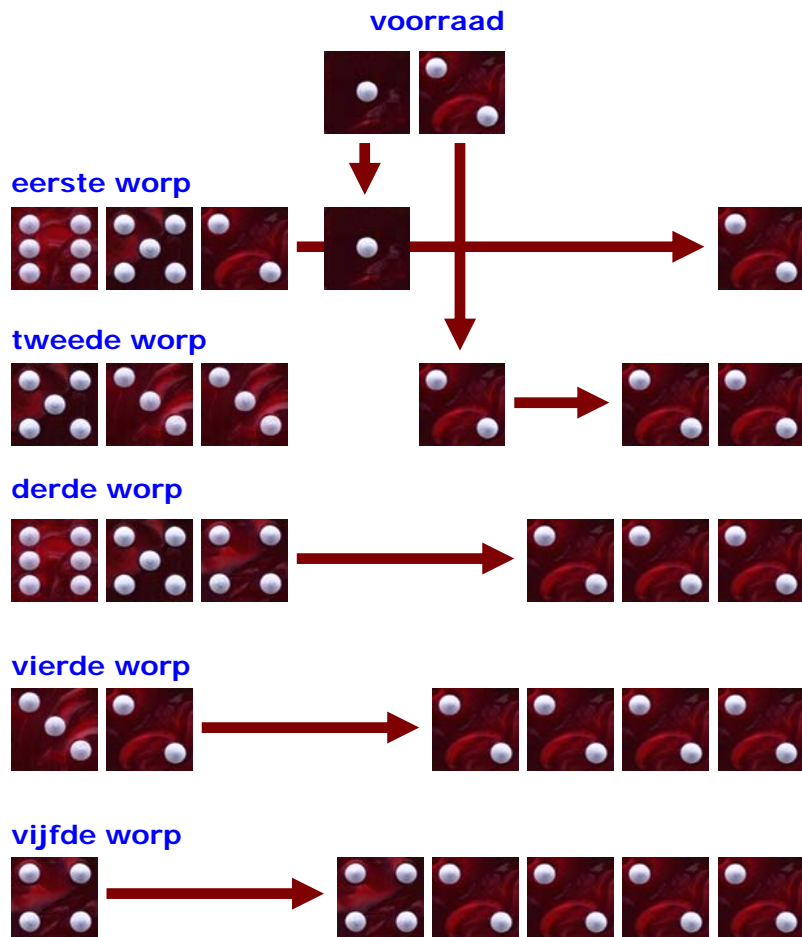
Voorbeeld

Anne heeft een dobbelresultaat bereikt van 5 - 5 - 5. Met dit bereikte resultaat heeft ze meerdere mogelijkheden. Zij kan ofwel de 'boer' (kosten: twee gelijke dobbelstenen), de werkmans (kosten: een totaal van 15 of meer) of de bewaker (kosten: drie gelijke dobbelstenen) verwerven. Anne beslist om de bewaker aan te kopen en zij legt de karakterkaart vóór zich neer.



De karakterkaarten, die een speler bij zich heeft afgelegd, kan hij **vóór zijn speelbeurt** of op een **willekeurig moment** tijdens zijn speelbeurt inzetten om het resultaat van een gegooide dobbelsteen te wijzigen of om extra dobbelstenen te kunnen inzetten. Elke karakterkaart kan men **per speelbeurt maar éénmaal** inzetten. Om aan te duiden dat de kaart in deze beurt al werd gebruikt, wordt de karakterkaart 90° gedraaid.

Voor alle speciale eigenschappen geldt de **gouden regel**: Alleen **actieve dobbelstenen** kunnen door de speciale eigenschappen van de karakterkaarten worden beïnvloed. Zodra een steen wordt opzijgelegd, kan niets of niemand het getal nog wijzigen.



Voorbeeld van de speciale eigenschappen van de karakterkaarten

De speciale eigenschappen van de karakterkaarten leveren ofwel nieuwe dobbelstenen op ofwel kunnen ze het getal van de actieve dobbelstenen wijzigen. Dit voorbeeld geeft een verduidelijking van de inzetmogelijkheden van de karakterkaarten (zie verder onder de beschrijving van de karakterkaarten op pagina 8).

Anne heeft de volgende karakterkaarten vóór zich afgelegd: werkmán, bewaker en astronoom.

De eerste worp

Anne dobbelt '6 - 5 - 2'.
Zij legt de '2' opzij. Zij neemt voor de speciale eigenschap van de werkmán een steen van de voorraad, draait die op de '1' en legt die als extra dobbelsteen bij haar actieve dobbelstenen en dobbelt nog eens.

De tweede worp

Anne dobbelt '5 - 3 - 3'.

Anne neemt in ruil voor de speciale eigenschap van de bewaker een dobbelsteen uit de voorraad en draait die op de '2' en legt die bij haar actieve voorraad. Zij legt deze steen opzij. Met de resterende dobbelstenen maakt zij een nieuwe worp.

De derde worp

Anne dobbelt '6 - 5 - 4'.

Nu benut zij de speciale eigenschap van de astronoom en maakt zij van een gedobbelde '4' een '2' en legt deze '2' opzij. Zij dobbelt met de resterende twee dobbelstenen.

De vierde worp

Anne dobbelt '3 - 2'.

Zij legt de '2' opzij en dobbelt met de laatste dobbelsteen.

De vijfde worp

Anne dobbelt een '4'.

Zij moet deze '4' noodgedwongen opzijleggen.

Het **dobbelresultaat** van Anne is: '4 - 2 - 2 - 2 - 2'.

Met dit dobbelresultaat kan zij de jager verwerven die 4 identieke dobbelstenen kost. Zij legt de kaart van de jager open vóór zich neer bij haar andere drie karakterkaarten.

De kosten en de speciale eigenschappen van de karakterkaarten kunnen worden afgelezen onder de beschrijving van de karakterkaarten op pagina 8.

Na de speelbeurt draait men alle gebruikte karakterkaarten terug op hun normale verticale positie, zodat ze in de volgende ronde opnieuw kunnen worden ingezet.

Als alle spelers in deze ronde hun speelbeurt hebben afgewerkt (dus voor de startspeler opnieuw aan de beurt zou komen), wordt de startspelerfiguur **tegen de wijzers van de klok in** verder gegeven en de nieuwe startspeler begint de volgende ronde.

Dit betekent dat de speler die in de laatste ronde als laatste aan de beurt was, in de nieuwe ronde als eerste aan de slag mag gaan en dus tweemaal na elkaar mag spelen. Na de beurt van de nieuwe startspeler komt gans normaal zijn linkerbuurman aan de beurt en de ronde loopt opnieuw tot aan de startspeler. Dan wisselt opnieuw de startspelerfiguur tegen de wijzers van de klok in

Als een karakterkaart niet meer voorhanden is (uit de vitrine is leeggekocht), kan ze voor de resterende duur van het spel niet meer worden verworven.

Einde van het spel

Een speler die zeven identieke dobbelstenen aflegt, kan de **koningskaart** verwerven en daarmee het einde van het spel inluiden (uiteraard kan hij ook een andere kaart uit de vitrine nemen en dan wordt normaal verder gespeeld).

Als de speler besluit om de koningskaart te nemen, ontvangt hij ook de kaart van de koningin.

De lopende spelronde wordt normaal tot het einde gespeeld, met deze uitzondering dat in deze ronde geen andere speler de koning nog kan verwerven.

Na deze ronde volgt dan de finaleronde. De finaleronde begint (zoals gebruikelijk in dit spel) met de speler rechts van de laatste startspeler, maar de bezitter van de koningin wordt overgeslagen. Deze speler dobbelt als laatste.

In deze finaleronde kan iedere speler nog eenmaal proberen om de huidige hoogste dobbelworp te overtreffen. De dobbelresultaten moeten worden genoteerd omdat dit belangrijk kan zijn. Daarbij geldt: hoe meer identieke dobbelstenen er worden gegooid, hoe beter het resultaat is (achtmaal een '1' is dus beter dan zevenmaal een '6').

Bij een zelfde aantal dobbelstenen telt het hogere getal. Als er twee (of meer) identiek hoge dobbelresultaten worden behaald dan wordt het resultaat van de speler die dit als eerste behaalde, bestempeld als het beste resultaat. De speler die het **tot dan toe hoogste** resultaat heeft, ontvangt de **koning** maar niet de koningin.

De bezitter van de koningin heeft (buiten het voordeel van een extra dobbelsteen en de wetenschap dat hij als laatste mag dobbelen) een groot voordeel. Hij kan immers winnen door het hoogste dobbelresultaat te **evenaren** en op die manier de koning te veroveren en het spel te winnen.

Voorbeeld

Marc, Anne, Carl en Herman spelen in deze volgorde. Anne dobbelt zevenmaal een '2' en ontvangt het koningspaar. Marc heeft zijn speelbeurt al afgewerkt en dus moeten alleen nog Carl en Herman de ronde tot het einde spelen en ze doen dat ook. Daarna begint de finaleronde. Herman dobbelt achtmaal een '1' en heeft op dat moment het hoogste resultaat. Marc dobbelt niet omdat hij maar met zeven dobbelstenen mag dobbelen en dus niet kan winnen. Carl dobbelt achtmaal een '3' en verwerft de koning. Als laatste dobbelt Anne en met de inzet van de koningin dobbelt zij achtmaal een '4' en wint het spel.

Tactische tips

De belangrijkste tactiek is de timing. Het kan inderdaad beslissend zijn om op het juiste moment de juiste karakterkaarten in te zetten. Het is bijvoorbeeld meestal niet zinvol om karakters zoals de werkmans en de bewaker in te zetten vooraleer men de eerste keer heeft gedubbeld (zie het uitgewerkte voorbeeld pagina 6).

Het is van het grootste belang om veel karakterkaarten te verwerven waarmee men extra dobbelstenen kan inzetten. Anders zal men nooit slagen in de ultieme opdracht om zeven (of zelfs meer) identieke dobbelstenen te gooien.

De karakterkaarten

KOSTEN

Het dobbelresultaat moet meer ogen opleveren dan 0.
Dit betekent dat de hofnar altijd kan worden verworven.

HOFNAR



SPECIALE EIGENSCHAPPEN

Men mag één actieve dobbelsteen van de actuele worp nog eens dobbelen.

KWAKZALVER



Het dobbelresultaat moet meer ogen opleveren dan 0 en men moet de hofnar al bezitten.

Aan het begin van de speelbeurt moet men één extra dobbelsteen in de hand nemen.

De kwakzalver kan men verwerven in de plaats van een hofnar. Dit wil zeggen dat men de kaart van de hofnar omdraait om de kwakzalver te verwerven. In tegenstelling tot de andere karakterkaarten is het toegelaten om meerdere hofnarren te verzamelen op voorwaarde dat de hofnarren die men bezit al zijn omgedraaid naar de positie van kwakzalver.

BOER



Men heeft twee identieke dobbelstenen nodig in het dobbelresultaat.

Aan het begin van de speelbeurt moet men één extra dobbelsteen in de hand nemen.

MEID



Alle dobbelstenen van het dobbelresultaat moeten oneven getallen tonen.

Men mag bij één actieve steen ofwel één, twee of drie optellen en de dobbelsteen dan op het overeenkomstige getal draaien. Geen enkel getal mag groter zijn dan 6.

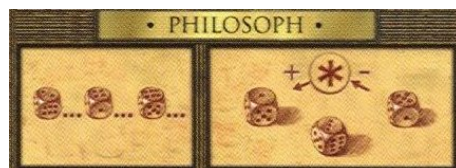
KOSTEN

Alle dobbelstenen van het dobbelresultaat moeten **even** getallen tonen.

Voorbeeld

Marc bezit de filosoof. Hij dobbelt '5 - 3 - 1'. Hij benut de filosoof en trekt van de dobbelsteen van '5' er twee af en telt die op bij de steen van '1'. Hij heeft nu een dobbelresultaat van '3 - 3 - 3'.

FILOSOOF



SPECIALE EIGENSCHAPPEN

Men mag van een actieve steen een ogenaantal naar keuze **aftrekken** en het bij een andere dobbelsteen **bijtellen**. Daarbij mag het ogenaantal niet kleiner zijn dan één en niet groter zijn dan zes.

WERKMAN

De som van het **aantal ogen** van het dobbelresultaat moet **15 of meer** bedragen.



Men mag **één extra** dobbelsteen van de voorraad nemen en draait die op de '1' en legt die bij de actieve dobbelstenen.

BEWAKER

Men heeft **drie identieke** dobbelstenen nodig in het dobbelresultaat.



Men mag **één extra** dobbelsteen van de voorraad nemen en draait die op de '2' en legt die bij de actieve dobbelstenen.

JAGER

Men heeft **vier identieke** dobbelstenen nodig in het dobbelresultaat.



Men mag **één extra** dobbelsteen van de voorraad nemen en draait die op de '3' en legt die bij de actieve dobbelstenen.

ASTRONOOM

Men heeft **tweemaal twee identieke** dobbelstenen nodig in het dobbelresultaat. Uiteraard mogen het ook vier identieke dobbelstenen zijn.



Men mag **één actieve dobbelsteen** op het getal van een steen draaien die men al heeft opzijgelegd.

Voorbeeld

Carl bezit de astronoom en hij heeft al twee dobbelstenen met een '3' opzijgelegd. Hij dobbelt nu een '1' en hij gebruikt de astronoom om van deze '1' een '3' te maken.

KOSTEN

De som van het **aantal ogen** van het dobbelresultaat moet **20 of meer** bedragen.

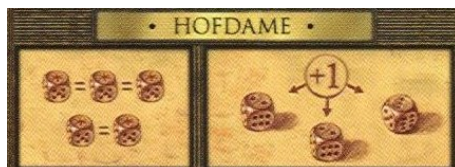
HANDELAAR



Men mag een **willekeurig aantal actieve** dobbelstenen nog eens dobbelen. De dobbelstenen die nog niet opnieuw zijn gegooid blijven voor de volgende worpen in deze beurt nog actief.

Men heeft **drie identieke** en **twee identieke** dobbelstenen nodig in het dobbelresultaat. Uiteraard mogen het ook vijf identieke dobbelstenen zijn.

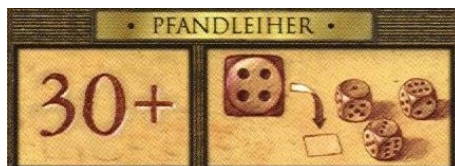
HOFDAME



Men mag bij een **willekeurig aantal** actieve dobbelstenen **één** bij het aantal ogen optellen. Geen enkel ogenaantal mag groter zijn dan zes.

De som van het **aantal ogen** van het dobbelresultaat moet **30 of meer** bedragen.

PANDBAAS



Men mag **één extra** dobbelsteen van de voorraad nemen en draait die op de '4' en legt die bij de actieve dobbelstenen.

Men heeft **vijf identieke** dobbelstenen nodig in het dobbelresultaat.

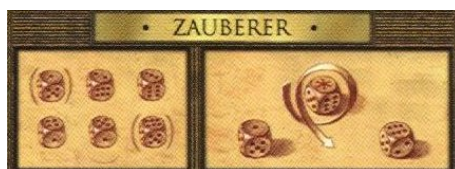
RIDDER



Men mag **één extra** dobbelsteen van de voorraad nemen en draait die op de '5' en legt die bij de actieve dobbelstenen.

Men heeft een '**korte straat**' nodig in het dobbelresultaat. Dus ofwel '1 - 2 - 3 - 4 - 5' ofwel '2 - 3 - 4 - 5 - 6'.

TOVENAAR



Men mag **één** actieve dobbelsteen op een **getal naar keuze** draaien.

KOSTEN

Men heeft een **'lange straat'** nodig in het dobbelresultaat: dus **'1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6'**.

Voorbeeld

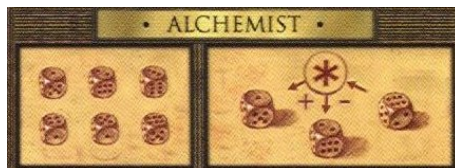
Anne dobbelt '2 - 5 - 5' en benut de alchemist. Zij trekt van de beide dobbelstenen met een '5' telkens één af en telt dit bij de dobbelsteen van '2'. Zij heeft nu een dobbelresultaat van '4 - 4 - 4'.

Voorbeeld 2

Anne dobbelt '6 - 2 - 1'. Zij trekt drie af van de '6'. Zij telt er een op bij de '2' en telt er twee op bij de '1' en verkrijgt een dobbelresultaat van '3 - 3 - 3'.

Uiteraard kan men de alchemist ook inzetten zoals de filosoof.

ALCHEMIST



SPECIALE EIGENSCHAPPEN

Men mag bij **drie** actieve dobbelstenen een willekeurig **ogenaantal verschuiven**. Daarbij mag geen ogenaantal kleiner dan 1 of groter dan 6 worden. Het ogenaantal van deze drie dobbelstenen moet dus altijd gelijk blijven.

BISSCHOP

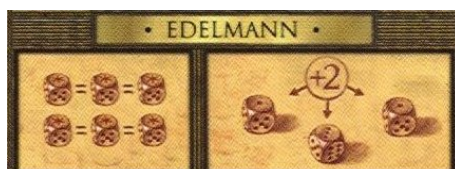
Men heeft **driemaal twee identieke dobbelstenen** nodig in het dobbelresultaat. Uiteraard mogen het ook vier identieke en twee identieke of zes identieke dobbelstenen zijn.



Men mag **één extra** dobbelsteen van de voorraad nemen en draait die op de **'6'** en legt die bij de actieve dobbelstenen.

EDELMAN

Men heeft **tweemaal drie identieke dobbelstenen** nodig in het dobbelresultaat. Uiteraard mogen het ook zes identieke dobbelstenen zijn.



Men mag bij een **willekeurig aantal** actieve dobbelstenen **twee** bij het aantal ogen optellen. Geen enkel ogenaantal mag groter zijn dan zes.

VELDHEER

Men heeft **zes identieke dobbelstenen** nodig in het dobbelresultaat.



Aan het begin van de speelbeurt moet men **twee extra** dobbelsteen in de hand nemen.

KOSTEN

De speler die als eerste de kaart van de **koning** verwerft, ontvangt als extra de kaart van de koningin.

KONINGIN



Men mag **één extra** dobbelsteen van de voorraad nemen en die op een **willekeurig getal** draaien en bij de actieve dobbelstenen leggen.

Men heeft **zeven identieke dobbelstenen** nodig in het dobbelresultaat.

KONING



De speler die als **eerste** de gunst van de koning kan verwerven, ontvangt de **koning** en de **koningin**. Hij luidt ook het einde van het spel in.

7 april 2006