

**Tom Lehmann**  
**Um Krone Und Kragen**  
Pelaajia: 2-5 Ikä: 10+ Kesto: 45 minuuttia

## Sisältö

60 henkilökorttia  
1 aloittavan pelaajan merkki  
12 noppaa  
5 pelaajien apukortit

## Pelin tarkoitus

Pelaajat edistävät omaa etuaan kuninkaallisessa hovissa. He vaikuttavat hovin henkilöihin käyttämällä suostuttelutaitojaan. Kaikki hovin henkilöt kamarineidosta kuninkaaseen voivat auttaa sinua eri tavoin mikäli vain onnistut vakuuttamaan heidät siitä, että juuri sinä olet heidän tukensa arvoinen.

Suostuttelutaitojasi pelissä edustavat heitetyt nopat. Jokainen pelaaja aloittaa pelin **kolmella nopalla**. Joka vuorolla pelaajat heittävät kolmea noppaansa, pistävät yhden sivuun ja heittävät loput uudestaan. Heittämistä jatketaan, kunnes kaikki nopat on laitettu sivuun. Jos noppien lopputulos vastaa jonkun hovin henkilön vaatimuksia, pelaaja voi ottaa kyseisen henkilökortin itselleen. Henkilökorttien avulla pelaaja saa lisää noppia peliin tai muita napanheittoon vaikuttavia etuja. Ensimmäinen pelaaja, joka heittää 7 samaa numeroa nopalla, saa itselleen kuninkaallisen parin tuen ja mahdollisesti voittaa myös pelin.

## Alkuvalmistelut

Kaikkia henkilökortteja käytetään vain viiden hengen pelissä. Jos pelaajia on vähemmän, osa korteista poistetaan alla olevan taulukon mukaisesti. Niinpä esimerkiksi kahden hengen pelissä käytetään vain 2 käsityölläistä, 2 rakentajaa jne. Pelissä on aina yhtä monta hovinarria kuin on pelaajiakin.

Roomalainen numero kortin kääntöpuolella	Pelaajien määrä		
	2	3	4
I	2	2	3
II	1	2	3
III / IV	1	2	2
V	1	1	1

Kortit laitetaan pöytään riveihin siten, että kortit, joiden takana on sama roomalainen numero, pistetään yhteen riviin. Korttien järjestyksellä rivissä ei ole väliä ja samanlaiset kortit voidaan laittaa toistensa päälle. Kortit, joissa on takana numero I, voidaan hankkia 3 nopalla, II-kortit vaativat 4 nopan käyttöä jne.

Pelaaja, joka on viimeksi vierailut linnassa, aloittaa pelin. Hän ottaa kolme noppaa ja aloittavan pelaajan merkin.

## Pelin kulku

Aloittava pelaaja heittää ensimmäisenä ja sen jälkeen vuoro etenee myötöpäivään. Vuorollaan pelaaja ottaa **kolme noppaa** ja heittää niitä. Heitettyjä noppia kutsutaan ”**aktiivisiksi**” **nopiksi**. Pelaaja valitsee heitetyistä nopista vähintään yhden ja laittaa sen sivuun. Sen jälkeen hän heittää noppia uudestaan ja jokaisella heittovuorolla laittaa vähintään yhden nopan sivuun, kunnes kaikki nopat on heitetty ja laitettu sivuun.

Heittojen jälkeen tarkistetaan **noppien tulos**. Vuorossa oleva pelaaja voi ottaa itselleen yhden henkilökortin, mikäli noppien tulos vastaa henkilökortin vaatimuksia (merkitty korttiin). Pelaaja voi ottaa vuorollaan ainoastaan **yhden** henkilökortin ja sen täytyy olla erilainen kuin hänen aiemmin nostamansa henkilökortit (poikkeuksena ovat hovinarri ja huijari).

***Esimerkki:** Susanin noppatulos on 5-5-5. Hän voi nostaa käteensä joko Rakentajan (hinta – 2 samaa noppaa), Käsityöläisen (hinta – noppien summa 15 tai enemmän) tai Vartijan (hinta – 3 samaa noppaa). Susan päättää nostaa Vartijan ja asettaa kyseisen kortin kuvapuoli ylöspäin eteensä.*

Pelaaja voi käyttää nostamiensa henkilökorttien ominaisuuksia milloin haluaa – joko ennen tai jälkeen heittoaan – lisätäkseen pelissä olevien noppien määrää tai muuttaakseen noppien arvoja. **Pelaaja voi käyttää kutakin henkilökorttia vain kerran vuoronsa aikana.** Kun korttia on käännetty, se käännetään sivuttain sekaannusten välttämiseksi.

Kaikkiin henkilökortteihin pätee yksi tärkeä sääntö: vain **aktiivisia noppia** voi muuttaa. Kun noppa on nostettu sivuun, sen arvoa ei voi enää muuttaa.

#### **Esimerkki korttien ominaisuuksista**

Henkilökortit tuovat joko uusia noppia peliin tai muuttavat pelissä olevia noppia. Seuraava esimerkki kuvaa korttien käyttöä (vilkaise tarvittaessa esimerkissä käytettyjä kortteja).

Susannella on kädessään seuraavat kortit: Käsityöläinen, Vartija ja Astronomi.

**1. heitto:** 6-5-2. Susanne laittaa nopan 2 sivuun, pelaa Käsityöläisellä nopan 1 peliin ja heittää noppasarjan 1-5-6 uudestaan.

**2. heitto:** 5-3-3. Susanne käyttää Vartijan, ottaa nopan 2 peliin ja siirtää suoraan sen sivuun. Loput nopat heitetään uudestaan.

**3. heitto:** 6-5-4. Susanne käyttää Astronomin, muuttaa 4:n nopaksi 2 ja laittaa sen sivuun.

**4. heitto:** 3-2. Susanne laittaa 2:n sivuun.

**5. heitto:** 4. Susannella ei ole muuta vaihtoehtoa, kun laittaa tämä noppa sivuun.

Heiton lopputulos on: 4-2-2-2-2.

Susanne käyttää lopputulosta ottaakseen Metsästäjän (maksaa 4 samanlaista noppaa).

Henkilökorttien hinnat ja ominaisuudet on selitetty tarkemmin tämän tekstin lopussa olevassa taulukossa. Kun pelaajan vuoro on ohi, hän kääntää henkilökorttinsa takaisin pystysuoraan odottamaan seuraavaa pelivuoroaan.

Kun kaikki pelaajat ovat pelanneet oman vuoronsa, aloittavan pelaajana merkkiä siirretään yhden askeleen verran **vastapäivään** ennen kuin seuraava pelaaja aloittaa vuoronsa. Käytännössä tämä merkitsee sitä, että edellisen vuoron viimeinen pelaaja aloittaa uuden vuoron ja saa pelata kaksi vuoroa peräkkäin. Kun kaikki ovat saaneet pelata täyden vuoron, sama toistetaan taas seuraavan vuoron alussa.

Kun pelaajat ovat nostaneet henkilökortin kaikki kappaleet pöydästä, kyseistä henkilökorttia ei voi enää saada itselleen pelin lopun aikana.

### **Pelin loppuminen**

Kun pelaaja saa heitettyä **7 samanlaisen nopan sarjan**, hän voi käynnistää pelin lopun ottamalla **Kuninkaan** itselleen. Halutessaan pelaaja voi tuki ottaa jonkun toisenkin henkilökortin ja siten pitkittää vielä peliä. Jos pelaaja ottaa Kuninkaan itselleen, hän saa sen lisäksi itselleen **myös Kuningattaren**.

Kuninkaan ottamisen jälkeen meneillään oleva vuoro pelataan normaalisti loppuun mutta muut pelaajat eivät voi ottaa enää kuningasta itselleen. Tämän jälkeen alkaa pelin viimeinen vuoro.

Viimeisen vuoron aloittaa taas aloittavan pelaajan oikealla puolella oleva pelaaja (kuten yleensäkin) mutta pelaaja, jolla on kädessään Kuningatar jää välistä ja hän heittää oman vuoronsa vasta viimeisenä.

Viimeisellä vuorolla jokainen pelaaja yrittää voittaa muut pelaajat parhaalla mahdollisella samojen noppien sarjalla. Mitä enemmän samanlaisia noppia siis on, sitä parempi. Esimerkiksi 8 ykköstä on parempi sarja kuin 7 kuutosta. Tasapelin sattuessa korkeampi numerosarja toki voittaa.

Jos pelaajien noppasarjat ovat identtiset, silloin tasapeli ratkaistaan sen pelaajan hyväksi, joka heitti sarjan ensimmäisenä. Parhaan sarjan heittänyt saa **Kuninkaan** mutta ei Kuningatarta.

Pelaajalla, jolla on Kuningatar, on yksi iso etu puolellaan (sen lisäksi että saa yhden ylimääräisen nopan ja saa heittää viimeisenä). Hänelle riittää **tasapeli** parhaasta heitosta ja jo sillä hän saa Kuninkaan itselleen ja voittaa pelin. Jos hän epäonnistuu heitossaan, Kuninkaan saanut pelaaja voittaa pelin.

***Esimerkki:** André, Bettina, Carsten ja Dorit pelaavat (ja istuvat tässä järjestyksessä). Bettina heittää seitsemän sarjan kakkosia ja ottaa itselleen Kuninkaan ja Kuningattaren. Koska André on jo heittänyt oman vuoronsa tällä kierroksella, Carsten ja Dorit heittävät omat heittonsa tälle kierrokselle.*

*Viimeinen vuoro alkaa. Dorit heittää 8 ykköstä ja hänellä on tällä hetkellä paras heitto. André jättää vuoronsa väliin, koska hän voi heittää vain 7 noppaa, eikä voi siten voittaa. Carsten heittää 8 kolmosta ja ottaa Kuninkaan. Lopuksi kuitenkin Bettina heittää 8 nelosta Kuningattaren avulla ja voittaa pelin.*

## **Taktisia vinkkejä**

Useimmat taktiikat pelissä liittyvät ajoitukseen, koska jossain tilanteissa oikean kortin valinta oikeaan aikaan ratkaisee lopputuloksen. Esimerkiksi Käsityöläisen tai Vartijan käyttäminen ennen ensimmäistä heittoa on hyödytöntä.

Pelissä on tärkeää saada käteen mahdollisimman monta korttia, joilla saa lisää noppia peliin, koska muuten et pysty heittämään seitsemää samansuuruisia noppaa tai mikä parempaa, kahdeksaa tai yhdeksää.

---

Original file (v1.0) created by Jim Mellby  
This version (v1.1) by Patrick Korner, 31 March 2006  
Finnish translation by Markku Jaatinen, May 6th 2006

## Um Krone und Kragen – yhteenveto henkilökorteista

Nimi	Hinta	Ominaisuus (muuta vain aktiivisia noppia)
Hovinarri (Hofnarr)	Noppien summan täytyy olla yli 0	Yhden aktiivisen nopan saa heittää uudestaan
Huijari (Scharlatan)	Pelaajalla pitää olla Hovinarri ja noppien summan pitää olla yli 0 (Käännä Hovinarri ympäri Huijariksi)	Lisää vuorosi alussa yksi noppa lisää peliin.
Rakentaja (Bauer)	Kaksi samaa noppaa (pari)	Lisää vuorosi aluksi yksi noppa lisää peliin
Kamarineito (Dienstmagd)	Kaikkien noppien pitää olla parittomia	Lisää 1, 2 tai 3 aktiiviseen noppaan
Filosofi (Philosoph)	Kaikkien noppien pitää olla parillisia	Lisää yhden nopan arvoa määrällä, joka on vähennetty toisesta nopasta.
Käsityöläinen (Handwerker)	Noppien summan täytyy olla suurempi kuin 15	Lisää 1:n arvoinen noppa aktiivisiin noppiin
Vartija (Wachmann)	Kolme samaa noppaa	Lisää 2:n arvoinen noppa aktiivisiin noppiin
Metsästäjä (Jager)	Neljä samaa noppaa	Lisää 3:n arvoinen noppa aktiivisiin noppiin
Kauppias (Handler)	Noppien summan täytyy olla suurempi kuin 20	Heitä uudestaan haluamasi määrä aktiivisia noppia
Astronomi (Astronom)	Kaksi kahden nopan paria	Muuta yhden aktiivisen nopan arvoksi sivuun laitetun nopan arvo
Aatelisnainen (Hofdame)	3 samankokoista noppaa ja 2 saamankokoista noppaa	Lisää +1 haluamaasi määrään aktiivisia noppia
Pawnbroker (Pfandleiher)	Noppien summan täytyy olla yli 30	Lisää 4:n arvoinen noppa aktiivisiin noppiin
Ritari (Ritter)	Viisi samaa noppaa	Lisää 5:n arvoinen noppa aktiivisiin noppiin
Maagikko (Zauberer)	Viiden nopan suora (1-5 tai 2-6)	Muuta aktiivinen noppa minkä tahansa arvoiseksi
Alkemisti (Alchemist)	Kuuden nopan suora (1-6)	Suurena/pienennä kolmen nopan arvoja. Noppien loppusumman pitää säilyä samana.
Piispa (Bischof)	Kolme kahden nopan paria	Lisää 6:n arvoinen noppa aktiivisiin noppiin
Aatelismies (Edelmann)	Kaksi kolmen nopan sarjaa	Lisää +2 haluamaasi määrään aktiivisia noppia
Kenraali (Feldherr)	6 samaa noppaa	Lisää vuorosi aluksi 2 noppaa lisää pöytään
Kuningatar (Konigin)	Ensimmäinen pelaaja, joka saa 7 samaa noppaa	Lisää haluamasi arvoinen noppa aktiivisten noppien joukkoon
Kuningas (Konig)	7 samaa noppaa	Ensimmäinen pelaaja, joka saa 7 samaa noppaa, saa Kuningattaren.