

Tom Lehmann

UM KRONE UND KRAGEN

Spieler: 2-5

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 45 min

SPIELMATERIAL

60 Charakterkarten, 1 Startspielerfigur, 12 Würfel, 5 Übersichtskarten



Hofnarr 5x Rückseite/Scharlatan



König 1x



Königin 1x



Rückseite V



Bischof 3x



Alchemist 3x



Edelmann 3x



Feldherr 3x



Rückseite IV



Hofdame 3x



Zauberer 3x



Pfandleiher 3x



Ritter 3x



Rückseite III



Jäger 3x



Astronom 3x



Händler 3x



Rückseite II



Bauer 4x



Dienstmagd 4x



Philosoph 4x



Handwerker 4x



Wachmann 4x



Rückseite I



SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Bittstellern am königlichen Hof. Um ihre Anliegen durchzusetzen, müssen sie sich mit viel Überzeugungsarbeit nach und nach die Unterstützung immer einflussreicherer Mitglieder des Hofstaates sichern. Von der Dienstmagd bis hinauf zum Königspaar: Alle haben ihre ganz eigenen Möglichkeiten, Ihnen zu helfen, sofern Sie sie überzeugen können.

Ihre Überzeugungskraft wird in diesem Spiel durch Würfel repräsentiert. Jeder Spieler startet mit drei Würfeln. In jedem Zug wirft man die Würfel, legt mindestens einen Würfel raus und würfelt den Rest neu – so lange, bis alle Würfel rausgelegt wurden. Falls das Würfelergebnis gewisse Bedingungen erfüllt, kann man bestimmte Charakterkarten erwerben, die einem weitere Würfel oder spezielle Fähigkeiten bringen. Der Spieler, der als Erster sieben Gleiche würfelt, kann die Unterstützung des Königspaares erlangen und ist so am Ende (vielleicht) Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Nur bei fünf Spielern werden alle Charakterkarten verwendet; spielen weniger Spieler mit, gibt die nachfolgende Tabelle an, wie viele Charakterkarten eines Motivs je nach Spielerzahl benötigt werden. Man braucht also z. B. bei zwei Spielern zwei Handwerker, zwei Bauern usw. Hofnarren gibt es immer so viele, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

RÜCKSEITE DER CHARAKTERKARTEN	ANZAHL DER SPIELER		
	2	3	4
I	2	2	3
II	1	2	3
III / IV	1	2	2
V	1	1	1

Die Karten werden in Reihen offen in die Mitte des Tisches gelegt, wobei die Reihenfolge innerhalb einer Reihe keine Rolle spielt und gleiche Motive übereinander gelegt werden (siehe Abbildung).

Rückseite V →



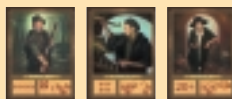
Rückseite IV →



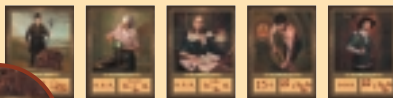
Rückseite III →



Rückseite II →



Rückseite I →



Kosten der
Charakterkarte

Fähigkeiten
des Charakters

Karten mit der Rückseite I kann man mit drei Würfeln erwerben, bei der Rückseite II braucht man vier Würfel usw.

Der Spieler, der zuletzt ein Schloss besucht hat, beginnt. Er nimmt sich drei Würfel und die Startspielerfigur.

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt und macht seinen Zug, dann geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, nimmt **drei Würfel** und würfelt. Die gerade geworfenen Würfel sind die **aktiven Würfel**. Der Spieler muss jetzt mindestens einen der aktiven Würfel rauslegen, mit den restlichen Würfeln darf er noch mal würfeln. Von diesen Würfeln muss er wieder mindestens einen rauslegen usw. Das macht der Spieler so lange, bis er keine Würfel mehr zum Würfeln hat, also alle draußen liegen.

Am Ende des Zuges bilden die rausgelegten Würfel ein **Würfel-ergebnis**. Mit diesem Würfelergebnis kann der Spieler Charakterkarten erwerben, die er offen vor sich auslegt. Pro Zug kann der Spieler **nur eine Charakterkarte erwerben** und auch nur, wenn er diese nicht schon vor sich liegen hat (eine Ausnahme ist der Hofnarr/Scharlatan, siehe „Erklärung der Charakterkarten“ auf Seite 8). Das Würfelergebnis muss die unter „Kosten“ geforderten Bedingungen erfüllen, um die entsprechende Charakterkarte erwerben zu können.

Beispiel: Susannes Würfelergebnis ist 5-5-5. Sie hat mit diesem Würfelergebnis mehrere Möglichkeiten. Sie kann entweder den Bauern (Kosten: zwei gleiche Würfel), den Handwerker (Kosten: Augensumme 15 oder mehr) oder den Wachmann (Kosten: drei gleiche Würfel) nehmen. Sie entscheidet sich für den Wachmann und legt die Charakterkarte offen vor sich ab.

Die Charakterkarten, die ein Spieler vor sich liegen hat, kann er vor seinem Zug oder zu beliebigen Zeitpunkten während des Zuges einsetzen, um geworfene Würfel zu modifizieren oder neue Würfel dazu zu bekommen. **Man darf, wenn man möchte, beliebig viele verschiedene Charakterkarten in einem Zug einsetzen. Jede Charakterkarte kann jedoch pro Zug nur einmal eingesetzt werden.** Um zu markieren, dass die Karte in diesem Zug schon eingesetzt wurde, wird sie seitwärts gedreht.

Für alle Fähigkeiten gilt die **Goldene Regel**: Nur **aktive Würfel** können von Fähigkeiten beeinflusst werden. Wurde ein Würfel

FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERKARTEN AN EINEM BEISPIEL

Die Fähigkeiten der Charakterkarten bringen entweder neue Würfel oder modifizieren momentan liegende aktive Würfel. Das folgende Beispiel soll die Einsatzmöglichkeiten verdeutlichen (zum besseren Verständnis nehmen Sie bitte noch die drei Charakterkarten oder die Übersicht zur Hand).

Susanne hat folgende Charakterkarten: Handwerker, Wachmann und Astronom.

Erster Wurf: Sie würfelt 6-5-2. Sie legt die 2 raus, nimmt für den Handwerker einen auf 1 gedrehten Würfel zu den aktiven Würfeln dazu und würfelt noch mal.

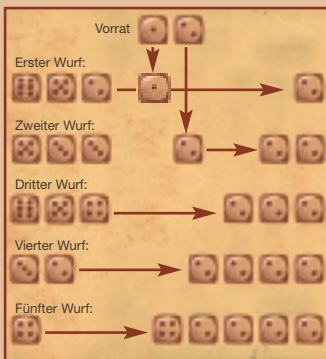
Zweiter Wurf: 5-3-3. Sie nimmt für den Wachmann einen auf 2 gedrehten Würfel zu den aktiven Würfeln dazu und legt diesen raus. Den Rest würfelt sie im **dritten Wurf** zu 6-5-4.

Jetzt benutzt sie den Astronomen, macht damit die 4 zu einer 2 und legt sie raus.

Ihr **vierter Wurf** ist 3-2. Sie legt die 2 raus und würfelt im **fünften Wurf** eine 4, die sie (notgedrungen) auch rauslegt.

Ihr Würfelergebnis ist 4-2-2-2-2.

Mit diesem Würfelergebnis erwirbt Susanne den Jäger, der 4 gleiche Würfel kostet, und legt die Karte offen neben ihre anderen drei Charakterkarten.



einmal rausgelegt, dann kann nichts und niemand mehr seine Zahl ändern.

Die Kosten und Fähigkeiten der Charakterkarten im Einzelnen können Sie unter „Erklärung der Charakterkarten“ ab Seite 8 nachlesen. Nach dem Zug dreht man alle Charakterkarten wieder hochkant, um sie nächste Runde wieder verwenden zu können.

Haben alle Spieler in dieser Runde ihren Zug gemacht (also bevor der Startspieler wieder an die Reihe käme), wird die Startspielerfigur **entgegen dem Uhrzeigersinn** weitergegeben und der neue Startspieler beginnt die nächste Runde. Das bedeutet, dass der Spieler, der in der letzten Runde als Letzter dran war, in der neuen Runde als Erster an der Reihe ist, also zweimal hintereinander am Zug ist. Nach dem Zug des Startspielers ist ganz normal sein linker Nachbar an der Reihe und die Runde läuft wieder bis zum Startspieler, dann wechselt wieder die Startspielerfigur entgegen dem Uhrzeigersinn usw.

Ist eine Charakterkarte nicht mehr vorhanden („leergekauft“), so kann man sie für den Rest des Spiels nicht mehr erwerben.

SPIELLENDE

Ein Spieler, der sieben gleiche Würfel rausgelegt hat, **kann** die Königskarte erwerben und damit das Ende des Spiels einläuten (er kann aber auch eine andere Charakterkarte erwerben, dann wird normal weitergespielt). Entscheidet er sich dafür, bekommt er den König **und die Königin**.

Die laufende Spielrunde wird normal zu Ende gespielt, außer dass in dieser Runde kein anderer Spieler mehr den König erwerben kann. Danach folgt die Finalrunde. Sie beginnt ganz normal rechts vom letzten Startspieler, aber der Besitzer der Königin wird ausgelassen – er würfelt zuletzt.

In dieser Finalrunde kann jeder Spieler noch einmal versuchen, den Wurf des Spielers zu überbieten, der momentan den König besitzt. (Die Ergebnisse muss man sich also gut merken oder

notieren). Dabei gilt: je mehr gleiche Würfel, desto besser – acht 1er sind also besser als sieben 6er. Bei gleich vielen Würfeln entscheidet natürlich die höhere Zahl. Gibt es zwei gleich hohe Würfe, zählt der zuerst geworfene als höher. Ein Spieler mit dem momentan höchsten Ergebnis erhält immer sofort den König, nicht aber die Königin.

Der Besitzer der Königin hat (außer einem weiteren Würfel und der Tatsache, dass er als Letzter würfeln darf) einen großen Vorteil. Ihm genügt es nämlich, mit dem höchsten Wurf **gleichzuziehen**, um den König zurückzuerobern und damit das Spiel zu gewinnen. Schafft er das nicht, dann gewinnt der momentane Besitzer des Königs.

Beispiel: André, Bettina, Carsten und Dorit spielen (in genau dieser Sitzordnung). Bettina wirft sieben 2er und holt das Königspaar auf ihre Seite. André hat seinen Zug diese Runde schon gemacht, also müssen noch Carsten und Dorit die Runde zu Ende spielen und tun dies auch.

Nun beginnt die Finalrunde. Dorit wirft acht 1er und hat damit momentan den höchsten Wurf. André wirft nicht, da er nur sieben Würfel verwenden darf und damit leider nicht mehr gewinnen kann. Carsten wirft acht 3er und bekommt damit kurzzeitig den König, jedoch kann Bettina mit dem Einsatz der Königin acht 4er werfen und gewinnt damit das Spiel.

TAKTISCHE HINWEISE

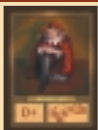
Die meiste Taktik kommt mit dem Timing ins Spiel, denn es kann entscheidend sein, zu welchem Zeitpunkt während des Zuges man genau welche Karte einsetzt. Es ist z. B. meist nicht sinnvoll, Karten wie den Handwerker oder den Wachmann einzusetzen, bevor man seinen ersten Wurf gemacht hat (siehe Beispiel auf Seite 5).

Es ist wichtig, viele Charakterkarten zu erwerben, mit denen man zusätzliche Würfel bekommt, sonst kommt man nie zu der Chance, sieben gleiche Würfel zu werfen, und acht oder neun gleiche sind natürlich noch besser.

ERKLÄRUNG DER CHARAKTERKARTEN

KOSTEN

Die Augensumme des Würfelergebnisses **muss 0 oder mehr sein**, d. h. den Hofnarren kann man mit jedem Wurf erwerben.

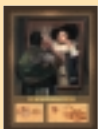


Hofnarr

FÄHIGKEITEN

Man darf **einen** aktiven Würfel des aktuellen Wurfs noch mal werfen.

Die Augensumme des Würfelergebnisses **muss 0 oder mehr sein**, zusätzlich muss man den Hofnarren schon besitzen.

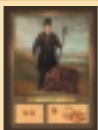


Scharlatan

Zu Beginn des Zuges muss man **einen** zusätzlichen Würfel auf die Hand nehmen.

Den Scharlatan hat man **anstatt** eines Hofnarren, d. h. man dreht die Karte des Hofnarren um, um den Scharlatan zu erwerben. Im Gegensatz zu den anderen Charakterkarten ist es erlaubt, weitere Hofnarren zu erwerben, sofern man alle seine Hofnarren schon umgedreht hat.

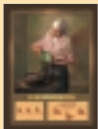
Man benötigt **zwei gleiche Würf**el in seinem Würfelergebnis.



Bauer

Zu Beginn des Zuges muss man **einen** zusätzlichen Würfel auf die Hand nehmen.

Alle Würfel des Würfelergebnisses müssen **ungerade** Zahlen zeigen.



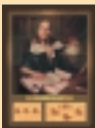
Dienstmagd

Man darf bei **einem** aktiven Würfel entweder eins, zwei oder drei zu der Augenzahl addieren und ihn auf die entsprechende Zahl drehen. Dabei darf keine Zahl größer 6 entstehen.

KOSTEN

FÄHIGKEITEN

Alle Würfel des Würfelergebnisses müssen **gerade** Zahlen zeigen.

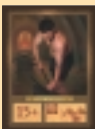


Philosoph

Man kann von **einem aktiven Würfel** eine beliebige Augenzahl abziehen und zu einem anderen aktiven Würfel addieren. Dabei darf keine Augenzahl kleiner 1 oder größer 6 entstehen.

Beispiel: Frank hat den Philosophen. Er würfelt 5-3-1. Er benutzt ihn, indem er von der 5 zwei abzieht und sie zur 1 dazuzählt. Damit hat er 3-3-3.

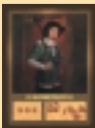
Die Augensumme des Würfelergebnisses **muss 15 oder mehr sein**.



Handwerker

Man kann einen zusätzlichen Würfel vom Vorrat als aktiven Würfel so ins Spiel bringen, dass er die **1** zeigt.

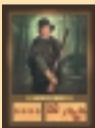
Man benötigt **drei gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis.



Wachmann

Man kann einen zusätzlichen Würfel vom Vorrat als aktiven Würfel so ins Spiel bringen, dass er die **2** zeigt.

Man benötigt **vier gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis.



Jäger

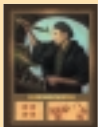
Man kann einen zusätzlichen Würfel vom Vorrat als aktiven Würfel so ins Spiel bringen, dass er die **3** zeigt.

KOSTEN

FÄHIGKEITEN

Man benötigt **zweimal zwei gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis.

Selbstverständlich sind auch vier gleiche Würfel möglich.

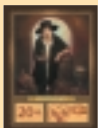


Astronom

Man kann **einen aktiven Würfel** auf die Zahl eines Würfels drehen, den man schon rausgelegt hat.

Beispiel: Alex hat den Astronomen und z. B. zwei 3er rausgelegt. Er würfelt eine 1 und verwendet den Astronomen, um die 1 in eine 3 umzuwandeln.

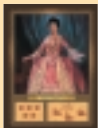
Die Augensumme des Würfelergebnisses **muss 20 oder mehr sein**.



Händler

Man kann **beliebig viele aktive Würfel** noch mal werfen. Die nicht neu geworfenen aktiven Würfel bleiben bis nach dem Nachwurf noch aktiv.

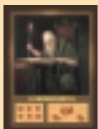
Man benötigt **drei gleiche und zwei gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis. Selbstverständlich sind auch fünf gleiche Würfel möglich.



Hofdame

Man kann bei **beliebig vielen** aktiven Würfeln **eins** zu den Augenzahlen addieren. Dabei darf keine Augenzahl größer 6 entstehen.

Man benötigt eine **Straße der Länge fünf**, also die Augenzahlen 1 bis 5 oder die Augenzahlen 2 bis 6 in seinem Würfelergebnis.

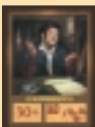


Zauberer

Man kann **einen aktiven Würfel** auf eine beliebige Zahl drehen.

KOSTEN

Die Augensumme des Würfelergebnisses **muss 30 oder mehr sein.**

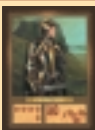


Pfandleiher

FÄHIGKEITEN

Man kann einen zusätzlichen Würfel vom Vorrat als aktiven Würfel so ins Spiel bringen, dass er die **4** zeigt.

Man benötigt **fünf gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis.



Ritter

Man kann einen zusätzlichen Würfel vom Vorrat als aktiven Würfel so ins Spiel bringen, dass er die **5** zeigt.

Man benötigt **dreimal zwei gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis. Selbstverständlich sind auch vier gleiche und zwei gleiche bzw. sechs gleiche Würfel möglich.



Bischof

Man kann einen zusätzlichen Würfel vom Vorrat als aktiven Würfel so ins Spiel bringen, dass er die **6** zeigt.

Man benötigt eine **Straße der Länge sechs**, also die Augenzahlen 1 bis 6 in seinem Würfelergebnis.



Alchemist

Man kann bei **drei aktiven Würfeln** beliebig Augenzahlen verschieben. Dabei darf keine Augenzahl kleiner 1 oder größer 6 entstehen. Die Augensumme der drei Würfel muss stets gleich bleiben.

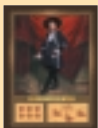
Beispiel: Uwe würfelt 2-5-5 und nutzt den Alchemisten. Er zieht von den beiden 5ern je eins ab und addiert sie auf die 2. Damit hat er 4-4-4.

Anderes Beispiel: Er würfelt 6-2-1. Er zieht drei von der 6 ab, zählt eins zur 2 und zwei zur 1 hinzu und bekommt 3-3-3. Man kann den Alchemisten natürlich auch wie den Philosophen einsetzen.

KOSTEN

FÄHIGKEITEN

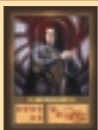
Man benötigt **zweimal drei gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis. Selbstverständlich sind auch sechs gleiche Würfel möglich.



Edelmann

Man kann bei **beliebig vielen** aktiven Würfeln **genau zwei** zu den Augenzahlen addieren. Dabei darf keine Zahl größer 6 entstehen.

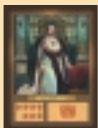
Man benötigt **sechs gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis.



Feldherr

Zu Beginn des Zuges muss man **zwei** zusätzliche Würfel auf die Hand nehmen.

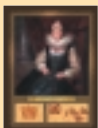
Man benötigt **sieben gleiche Würfel** in seinem Würfelergebnis.



König

Der Spieler, der als Erster die Gunst des Königs genießt, bekommt den König **und** die Königin. Er läutet damit das Ende des Spiels ein.

Der Spieler, der als Erster die Königskarte erwirbt, bekommt zusätzlich die Königin.



Königin

Man kann einen zusätzlichen Würfel vom Vorrat als aktiven Würfel so ins Spiel bringen, dass er **eine beliebige Zahl** zeigt.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de