



Tudor

King & Queens

Skild, halshuggen, överlev! Vilken drottning lyckas erövra kronan?

Spelet innehåller

- 1 spelplan
- 2 tärningar
- 6 Drottning-spelbjäser
- 1 Henry-spelbjäs
- 6 spelbrickor
- 6 pennor
- 6 trofé-polletter
- 36 skvallerkort
- 35 fiendekort
- 35 vänkort
- 12 strategikort
- 7 plastfötter

Innan ni börjar

1. Välj (eller dra slumpmässigt) Drottning och ta motsvarande spelbjäs och spelbricka. Upprepa för alla spelare.
2. Ställ era spelbjäser på startplatsen i mitten av spelplanen (markerad med Tudorrosen). Markera med penna alla egenskaper på spelbrickorna till värdet 10.

2.



Egenskaper spelbricka:

- Charm = Charm
- Beauty = Skönhet
- Wit = Klokhet
- Favour = Gunst
- Popularity = Popularitet
- Virtue = Dygd

3. Ställ Henry VIII-spelbjäsen på Tornet.
4. Blanda alla fiende- och vänkort var för sig och lägg dem i 2 separata högar med baksidan vänd uppåt bredvid spelplanen.
5. Blanda skvallerkorten och dela ut 3 var till spelarna. Lägg resten av skvallerkorten i en hög med baksidan vänd uppåt bredvid spelplanen.
6. Lägg ut alla 12 strategikort så att alla kan se dem. Därefter ska alla spelare välja strategikort: **Första kortet väljs av spelarna i den ordning de var gifta med Henry VIII** (se ordningsföljd på andra sidan). Vänd sedan på ordningsföljden och välj strategikort nummer två. Varje spelare ska ha 2 strategikort när spelet börjar. Lägg undan eventuella kvarvarande strategikort.
7. Spelet börjar med den drottning som först var gift med Henry VIII och fortsätter medurs.

3.



Drottningar – ordningsföljd

1. Katherine of Aragon
2. Anne Boleyn
3. Jane Seymour
4. Anne of Cleves
5. Katherine Howard
6. Katherine Parr

Syfte – Hur du vinner

Det finns två sätt att vinna spelet på och bli krönt till Henrys favoritdrottning:

1. Tjäna ihop **minst tre** trofé-polletter och ta dig till Henry.

Eller:

2. Bli den sista drottningen kvar på spelplanen när alla andra drottningar har åkt ut ur spelet.

Glöm inte att använda dina strategikort!

Spela!

1. Början rundan genom att flytta Henry medurs runt spelplanen till nästa ruta markerad med en krona (den spelare som börjar inleder sin runda genom att flytta Henry).



2. Den första drottningen börjar sitt drag genom att kasta båda tärningarna och gå med sin spelpjäs lika många steg som dessa visar, **i VALFRI riktning**. Om du kastar en 1:a, en 6:a eller en dubbel (tärningarna visar lika), måste du först hantera det innan du flyttar din drottning (se **Kasta tärning och gå med drottningen**).

3. Om ditt drag gör att du hamnar i ett rum annat än det du utgick från, lägger du till 1 poäng i motsvarande kategori på din spelbricka (kategorierna anges på spelplanen).
4. Avsluta ditt drag genom att plocka upp ett skvallerkort.
5. Varje spelare upprepar steg 2 till 4 tills alla har gjort sina drag. Upprepa från steg 1 för att börja nästa runda.

De här stegen utgör en basrunda. Se återstående kategorier för ytterligare förklaringar och scenarier.

Obs! Det finns en skillnad i spelet som bara gäller under den första rundan: Skvallerkort plockas upp, men de får inte spelas ut förrän tidigast i andra rundan. Allt annat är likadant.

Kasta tärning och gå med drottningen

Ditt drag börjar med ett tärningskast. Får du en **1:a**, **6:a** eller en **dubbel** (tärningarna visar lika), plockar du upp aktuellt kort och ändrar din spelbricka i enlighet med detta innan du flyttar drottningen.

De aktuella korten är:

- **1 = fiendekort**
- **6 = vänkort**
- **Dubbel = skvallerkort**

Om resultatet av ditt tärningskast innebär att du ska plocka upp mer än ett kort, får du välja i vilken ordning du ska plocka upp korten. Du måste dock plocka upp dem ett i taget och ändra på din spelbricka i enlighet med vad varje kort visar innan du plockar upp nästa kort (se **Kort**).

Först när du har plockat upp alla dina kort får du gå med din drottning. Du kan flytta henne i alla riktningar längs alla vägar, men du får inte byta riktning i ett och samma drag. Du måste flytta drottningen **alla steg som tärningarna visar**.

Drottningar kan inte stå på samma ruta. Om ditt tärningsresultat gör att du hamnar på samma ruta som en annan spelare, **hoppa** du därför automatiskt **över** den spelaren till nästa lediga ruta (se **Hoppa över en annan spelare**).



Kort

Det finns tre typer av kort i spelet: Strategikort, Vän-/Fiende-kort och Skvallerkort.

Strategikort

Strategikorten väljs i början av spelet. Vart och ett representerar en unik person, ett föremål eller en händelse som endast du kan dra fördel av under spelets gång. Vissa av korten har en effekt som gäller under hela spelet, medan andra bara är engångskort. Varje kort anger den styrka som det ger dig. Eftersom varje kort har olika effekt, måste du tänka igenom din strategi noga när du väljer och spelar ut de här korten. Det är dessa kort som ger dig en unik fördel framför de andra drottningarna!

Vän- och fiendekort

Dessa får du endast plocka upp om du får en **1:a eller 6:a** när du kastar tärningarna. Så snart du har plockat upp korten, måste du följa deras anvisningar och göra de ändringar som krävs på din egen spelbricka. De här korten kan inte användas på någon annan spelare och varje kort får endast användas en gång.

För varje 6:a du slår får du plocka upp ett vänkort. Vänskorten representerar inflytelserika vänner som du har skaffat dig och dessa påverkar din spelbricka positivt. Varje vänkort ger dig extra poäng på spelbrickan, i enlighet med vad kortet visar. Ju mer inflytelserik vännen är, desto mer hjälp kan du räkna med!

Fiendekort påminner om vänkort, men som du kanske har gissat representerar de här korten fiender du har skaffat dig (genom att kasta en **1:a** så klart!). Precis som med vänskorten påverkar fiendekorten dina egenskaper, men här handlar det om att du förlorar poäng istället. Ju mer inflytelserik fienden är, desto fler poäng förlorar du.

En del kort anger vilken kategori de påverkar på spelbrickan. Andra gäller den kategori som har antingen den högsta eller lägsta poängen på spelbrickan. Om det finns flera kategorier med samma poäng och du spelar ut ett sådant kort, får du välja vilken av dessa kategorier du vill att det ska påverka.

Skvallerkort

Utöver de tre skvallerkort som delades ut till dig i början av spelet, plockar du upp **ett nytt skvallerkort varje gång du avslutar ditt drag och när du kastar en dubbel** (tärningarna visar lika).*

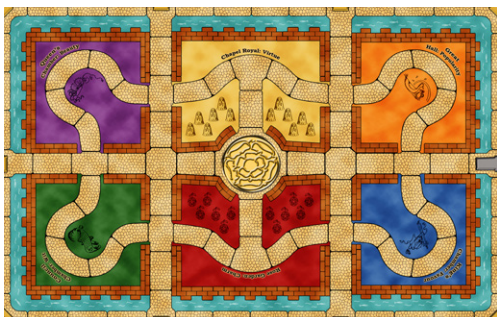
Du kan ha kvar skvallerkort på hand så länge du vill och spela ut dem när som helst under ditt drag. Du får spela ut så många skvallerkort per drag som du vill och mot vem du vill. Varje skvallerkort används på en spelare (som du väljer), men du kan spela ut flera kort mot en eller flera spelare. När ditt drag är slut får du ha **max 5 skvallerkort** kvar på hand. Om du har fler än 5 stycken kvar får du spela ut eller lägga undan överflödiga kort innan nästa spelare kan göra sitt drag. När du spelar ut ett skvallerkort läser du upp det pikanta skvallret högt och räcker sedan kortet till vald spelare. Den spelaren måste omedelbart ta bort **två egenskapspoäng** i den kategori som anges längst ner på skvallerkortet. När ett skvallerkort har spelats ut hamnar det i högen med använda kort. Vid behov kan ni blanda den högen och återanvända korten.

*Du kan även få skvallerkort genom att slå ut en annan drottning från spelplanen under ditt drag – då får du nämligen ta över hennes oanvända skvallerkort! Se **Förlora** för mer information.

Rum

På spelplanen finns det sex rum som vart och ett motsvarar en kategori på din spelbricka. Den aktuella egenskapen anges i varje rum och den är även färgkodad. När du går med din drottning brukar du som regel gå in i minst ett rum per runda. Detta kan leda till olika scenarier:

1. Om du går in i ett rum där det redan finns en eller två spelare, måste alla spelare som finns i rummet jämföra sina egenskapspoäng i kategorin för det aktuella rummet. Spelaren med högst poäng i den aktuella kategorin får ytterligare ett poäng (i den kategorin) för varje spelare i rummet. Den eller de övriga spelarna i rummet förlorar i sin tur **2 poäng** i den aktuella kategorin. **Om två eller fler spelare har lika många poäng i den aktuella kategorin, får de göra upp om saken med ett tärningskast.** Högst tärningskast vinner (kasta tärningarna en gång till vid oavgjort). Observera att det här händer varje gång du går in i ett rum där det finns andra spelare, oavsett om du avslutar ditt drag i det rummet eller inte.
2. Om du avslutar ditt drag i ett annat rum än det som du började draget i, får du en extra poäng i den aktuella kategorin på spelbrickan. Du får **inga** extra poäng på din spelbricka om du avslutar ditt drag i samma rum som du började draget i eller om du avslutar det i en korridor. **Du får endast egenskapspoäng för rum som du avslutar ett drag i**, inte passerar igenom.



Hoppa över en annan spelare

Om du hoppar över en annan spelare under ditt drag stjälar du poäng från den egenskapskategori där den spelaren har högst poäng. Du lägger till 1 poäng i den kategorin på din egen spelbricka medan den andra spelaren förlorar 2 poäng i den aktuella kategorin. Om spelaren du hoppar över har lika många poäng i två toppkategorier på sin spelbricka, får du välja vilken kategori som poängvinsten/förlusten ska gälla.

Du kan hoppa över flera spelare i ett och samma drag. Om detta händer hanterar du dessa händelser separat och tur och i ordning, från den första överhoppningen till den sista.

Egenskaper och trofé-polletter

Ett sätt att vinna spelet på är att **nå Henry med tre trofé-polletter i din ägo**. Allt du behöver göra för att få en trofé-pollett är att ha fler poäng i en egenskap än alla andra spelare. Du får motsvarande trofé-pollett så snart du har högst poäng i den aktuella kategorin. Du behåller trofé-polletten tills du inte längre har högst poäng i den aktuella kategorin. Trofé-polletten ska ges till den spelare som har högst poäng så snart detta sker, även om det inte är den spelarens drag. Om det är oavgjort, det vill säga två eller fler spelare har lika många poäng i en egenskap, får ingen av dem trofé-polletten förrän en av dem går upp i ledningen. Trofé-polletter kan byta ägare snabbt, så det är ett hett tips att **hålla ett öga på allas egenskaper** och du får **INTE** dölja eller ljuga om kategorierna på din spelbricka.

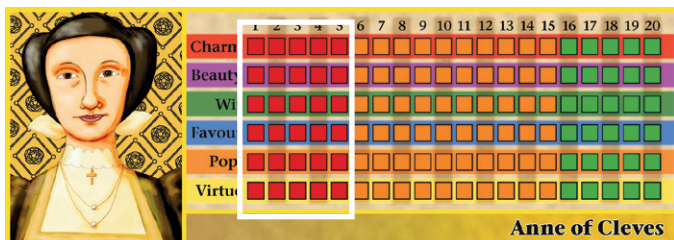
Alla tre trofé-polletter måste vara ärligt erövrade när du når Henry för att du ska vinna spelet.



Förlora

Det finns två situationer som kan slå ut en drottning ur spelet:

1. Att **hon inte har några poäng kvar i en av kategorierna på sin spelbricka**. Så snart någon av kategorierna hamnar **på en poäng som är för låg för att visas (dvs 0 eller lägre)** på spelbrickan åker drottningen ut ur spelet. Här vill vi påpeka att om poängen tar slut i kategorierna Gunst, Popularitet eller Dygd hamnar du på schavotten och blir ett huvud kortare. Tar poängen slut i kategorierna Charm, Skönhet eller Klokhet slutar du dina dagar i ett nunnekloster! Oavsett vilket öde du går till mötes, kommer Henry inte att gifta sig med dig i det här spelet och du åker ut.
2. Genom att **ha poäng i den röda zonen i tre kategorier på din spelbricka**. Om dina poäng vid något tillfälle blir så låga att de hamnar i **den röda zonen för tre egenskaper**, åker du ut ur spelet och måste låta de andra drottningarna fortsätta strida om Henry utan dig!

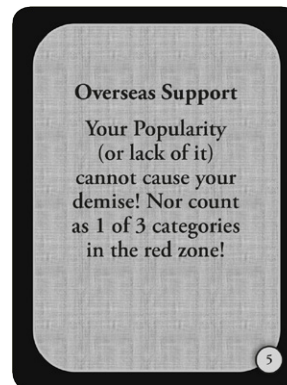


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Charm	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Beauty	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Wisdom	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Favour	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Popularity	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Virtue	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange

Anne of Cleves

Vi har utgått från och använt de engelska benämningarna för personerna i detta spel.

OBS! Om du har strategikort 5, Utländskt stöd, är du immun i kategorin Popularitet och måste vara i den röda zonen i tre andra kategorier för att förlora.



Det finns en möjlighet att **alla förlorar**: Om alla rundor har spelats och Henry har återvänt till sitt torn utan att någon har vunnit är er tid ute och Henry kommer inte att gifta sig med någon av er. Ingen av er vinner och er enda chans att vinna kronan är att spela spelet igen!

OBS! Om en annan spelare slås ut under **ditt** drag får du ta över dennes oanvända skvallerkort!

Om alla andra drottningar har åkt ut ur spelet innan någon har nått Henry med tre trofé-polletter, vinner den enda kvarvarande drottningen automatiskt.

Mycket nöje!



Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se
För fler kul spel: www.wowentertainment.se/spel
2019-06-20



Tudor King & Queens

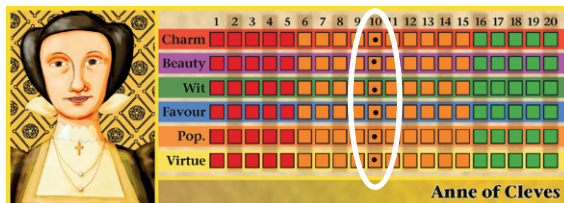
Divorced, Beheaded, Survive! Which Queen shall take the crown?

Contents

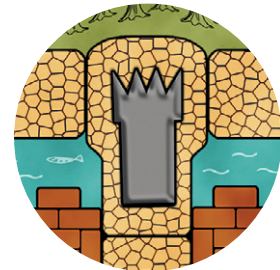
- 1 Playing Board
- 2 Dice
- 6 Queen Pawns
- 1 Henry Pawn
- 6 Trait Boards
- 6 Pens
- 6 Trophy Tokens
- 36 Gossip Cards
- 35 Enemy Cards
- 35 Ally Cards
- 12 Strategy Cards
- 7 Plastic Feet

Set up

1. Choose (or randomly draw) your Queen and take the corresponding pawn and trait board. Repeat for all players.
2. Place the selected Queen pawns on the start position in the middle of the board (marked with a Tudor rose) and set all traits on the trait boards to **value 10**.



3. Place Henry VIII's pawn on The Tower.
4. Shuffle the Enemy and Ally Cards, keeping them separate, into 2 piles face down next to the board.
5. Shuffle the Gossip Cards and deal 3 to each player, place the remaining Gossip Cards face down in a pile next to the board.
6. Lay all 12 Strategy Cards down for all to see, then, in the order the queens were married to Henry (see below for order), each player may select one Strategy Card. Reverse the order to pick your second Strategy Card. Each player should have 2 when play begins. Discard any left overs.
7. Play starts with the Queen who was married earliest to Henry VIII and continues clockwise.



The Queens' order

1. Katherine of Aragon
2. Anne Boleyn
3. Jane Seymour
4. Anne of Cleves
5. Katherine Howard
6. Katherine Parr

Objective - Winning

There are two ways to win the game and be crowned as Henry's favourite Queen!

1. Earn yourself **three or more** trophies and get to Henry.

OR:

2. Be the last Queen standing, after all the other queens have been knocked out of the running.

Don't forget to use your Strategy Cards!

Play!

1. Start the round by moving Henry clockwise around the board to the next space marked with a crown (the player who begins always move Henry at the start of their turn).



2. The first Queen starts their turn by rolling both dice and moving that many spaces **in ANY direction**. If a 1, a 6 or doubles are rolled, deal with these before moving. (See **Rolling and moving**)

3. If you end your turn in a Room that you did not start in, add 1 point to your trait board in the corresponding category. (These are indicated on the board)
4. To end your turn, pick up a Gossip Card to add to your hand.
5. Each player repeats steps 2 to 4 until everyone has finished their turn. Repeat from step 1 to begin the next round.

These steps make up the basic round. Refer to the remaining categories for further explanations and scenarios.

Note: There is one difference in gameplay for the first round only: Gossip Cards are still picked up but may not be played until the second round onwards. All else remains the same.

Rolling and moving

Your turn starts with your roll of the dice. If any **1s, 6s or doubles** are rolled, pick up the correct card and adjust your trait board accordingly before moving your Queen. The corresponding cards are:

- 1 = Enemy Card
- 6 = Ally Card
- Doubles = Gossip Card

If your roll indicates that more than one card should be picked up, you may choose the order in which you take them. You must, however, take them one at a time and adjust your trait board accordingly before picking up any more cards. (See **Cards**)

Once all your cards have been picked up, you may move your Queen. Your Queen may be moved in any direction along any route, but may not reverse direction in the same turn. You must move the **full amount shown on the dice**.

Queens don't share spaces, so if your number of moves lands you on the same space as another player, you automatically **jump** that player **to** the next available free space. (See **Jumping another Player**)



Cards

There are three types of cards in this game: Strategy, Ally/Enemy, and Gossip.

Strategy Cards

The Strategy Cards are selected at the start of the game. They each represent a unique person, object or event, which you alone can use to your advantage throughout the game. Some of the cards have an effect for the entire game, whereas others are single-use cards. Each card states the strength that it gives you. Each has a different effect, so think carefully about your strategy when selecting and playing these cards. They're what give you a unique edge over the other queens!

Ally and Enemy Cards

Ally and Enemy Cards can only be picked up if a **6 or 1 is rolled**. They are applied to your own trait board as soon as they are picked up. They cannot be used on another player and each card is only effective once.

Ally Cards are picked up for each 6 you roll. Ally Cards represent influential friends you've made, who have a positive effect on your trait board. Each Ally Card allows you to add points to your trait board, as shown on the card. The more influential the friend, the more helpful they are!

Enemy Cards are similar to Ally Cards but, as you may have guessed, they represent enemies you have made (by rolling a **1**, of course!). Just like your Ally Card friends, your Enemy Cards affect your traits, however, this time, by taking points away from you. The more influential the Enemy, the more trait points you will lose.

Some cards state which category they affect on the trait board. Others apply to either the highest or lowest value category on your trait board. If you have more than one category with the same value and you pick up one of these cards, it is your choice which of those categories you want it to affect.

Gossip Cards

Along with the three you are dealt at the start of the game, **Gossip Cards are picked up at the end of your turn and each time you roll a double.***

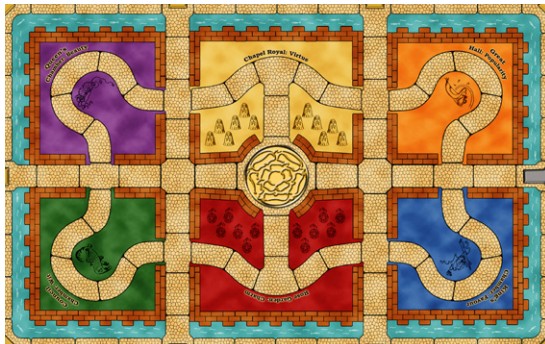
You may hold Gossip Cards for as long as you want and you may play them at any point during your turn. You may play as many cards per turn as you choose and against whomever you wish. Each Gossip Card applies to a single player of your choice, but you may play multiple cards against one or multiple players. At the end of your turn, you may hold a **maximum of 5 Gossip Cards**. If you hold more than 5, you may either play or discard the excess cards before the next player starts their turn. When playing the Gossip Card, read the juicy gossip out loud and hand the card to your chosen player. That player must immediately take away **2 trait points** in the category written at the bottom of the Gossip Card. Once played, place the Gossip Cards in a discard pile and shuffle this pile to re-use if needed.

*You may also get Gossip Cards if you strike the final blow in knocking out another Queen on your turn, in which case you get their unused cards! See **Losing** for more information.

Rooms

There are six Rooms on the game board, each one corresponding to a category on your trait board. These traits are written in each Room and are also colour-coded. When moving, you will usually enter at least one Room per round. This can lead to various scenarios:

1. If you enter a room with one or more other players already inside, all players currently in the Room must compare their trait points in that Room's category. The player with the most points adds another point to that category for every other player in the room. The other player(s) in the room lose **2 points** in the category. **If two or more players share the most amount of points in the category, they must fight it out by rolling a die each.** The highest roll wins. (Re-roll if the dice still make it a tie). Note that this happens each time you enter an occupied room, regardless of whether you end your turn in that room.
2. If you end your turn in a different room than the one you started the turn in, you gain an extra point in that category on your trait board. You do **not** add points to your trait board if you end your turn in the same room you started your move in, or if you end your turn in a corridor. **You only get the trait point in the room you end in**, not for passing through.



Jumping another player

If you jump over another player during your move, you get to steal points from their highest trait. You add 1 point to that category to your trait board, the other player loses 2 of that category. If the player being jumped has more than one category sharing top spot on their trait board, you may choose which category the points are added to/lost from.

You may jump over multiple players in a single move. If this happens, deal with the instances separately and in order, from first jump to last.

Traits and Trophies

One way to win the game is to **reach Henry with three Trophies in your possession**. To get a Trophy, all you need to do is have more points in a trait than any other player. You get the corresponding Trophy as soon as you have the most points in that category. You keep the Trophy until this is no longer the case. The Trophy should be given to the player with the highest points as soon as this is the case, even if it is not their turn. If two or more players are tied with the highest points, no one gets the Trophy, until a single player is leading. Trophies can move quickly, so it's good to **keep an eye on everyone's traits** and you may **NOT** hide or lie about the categories on your trait board.

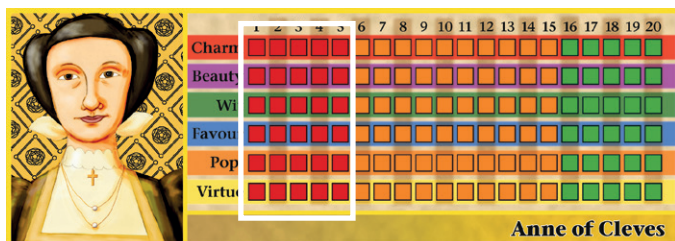
All three Trophies must be rightfully yours when you have reached Henry to win the game.



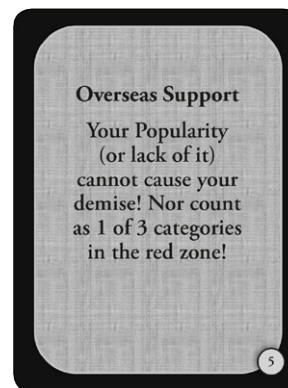
Losing

There are two situations that would knock a Queen out of the game:

1. **Running out of points in one of the categories on your trait board.** As soon as any of your categories is **at a value too low to be shown on your trait board, i.e. 0 or lower**, you're out of the game. We like to say that running out of Favour, Popularity or Virtue sends you to be beheaded and running out of Charm, Beauty or Wit gets you sent to a nunnery! Either way makes no difference, Henry will not marry you this game and you are out.
2. **By having points in the red zone in three categories on your trait board.** If at any point your points fall low enough to be **in the red zone across three traits**, you're out of the running and must leave the other Queens to battle it out for Henry!



If you have strategy card 5, Overseas Support, you're protected in the category Popularity, i.e you need to be in the red zone in three other traits to lose.



There is one other possible situation that results in **everyone losing**:

If all rounds have been played and Henry has returned to his tower without anyone winning, your time is up and Henry won't marry any of you. No one wins and your only chance to win the crown is to play the game again!

Note that if another queen is knocked out of the game during **your** turn, you get to take over all of their unused Gossip Cards.

Have fun!



Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se

For more fun games: www.wowentertainment.se/spel
2019-06-20



Tudor King & Queens



Eronnut, mestattu, selvinnyt hengissä! Kuka kuningattarista onnistuu saamaan kruunun itselleen?

Pelilaatikossa

- 1 pelilauta
- 2 noppaa
- 6 kuningatarpelinappulaa
- 1 Henry-pelinappula
- 6 kuningatarkorttia
- 6 kynää
- 6 hyvelaattaa
- 36 juorukorttia
- 35 viholliskorttia
- 35 ystäväkorttia
- 12 strategiakorttia
- 7 muovijalkaa

Valmistelut

1. Valitse kuka kuningattarista haluat olla (tai vedä kortti umpimähkään) ja ota kyseisen kuningattaren pelinappula ja kortti itsellesi. Kaikki pelaajat valitsevat oman kuningattarensa.
2. Asettakaa pelinappulanne pelin aloituskohtaan keskelle pelilautaa Tudor-ruusulle. Merkitkää kuningatarkorttiin kaikkien hyveiden **pisteluvuksi 10**.

2.



3. Siirtäkää Henry VIII -pelinappula Torniin.
4. Sekoittakaa vihollis- ja ystäväkortit ja pankkaa ne kahteen erilliseen pinoon pelilaudan viereen taustapuoli ylöspäin.
5. Sekoittakaa juorukortit ja jakakaa kolme korttia jokaiselle pelaajalle. Pankkaa loput juorukorteista pinoon pelilaudan viereen kortin taustapuoli ylöspäin.
6. Levittäkää pöydälle kaikki 12 strategiakorttia, jotta jokainen pelaaja näkee ne. Kaikki pelaajat valitsevat itselleen yhden strategiakortin: **Kortit valitaan siinä järjestyksessä kuin Henry VIII on ollut naimisissa kuningattariensa kanssa aloittaen ensimmäisestä vaimosta (katso järjestys alta). Vaihtakaa vuorojärjestys päinvastaiseksi ja valitkaa sitten toinen strategiakortti. Jokaisella pelaajalla tulee olla kaksi strategiakorttia, kun peli alkaa.** Pankkaa sivuun mahdolliset jäljelle jääneet strategiakortit.
7. Pelin aloittaa se kuningatar, joka on ollut ensimmäisenä naimisissa Henry VIII:n kanssa, minkä jälkeen peli jatkuu myötöpäivään.

Kuningatarkortin ominaisuudet:

- Charm = Viehätysvoima
- Beauty = Kauneus
- Wit = Viisautus
- Favour = Kunniointus
- Popularity = Kansansuosio
- Virtue = Hyveellisyys

3.



Kuningattaret – avioitumisjärjestys

1. Katherine of Aragon
2. Anne Boleyn
3. Jane Seymour
4. Anne of Cleves
5. Katherine Howard
6. Katherine Parr

Tavoite – Näin voitat pelin

Henryn suosikkikuningattareksi ja pelin voittajaksi voi päästä kahdella tavalla:

1. Pelaaja ansaitsee **vähintään kolme** hyvelaattaa ja onnistuu pääsemään Henryn luokse.

Tai:

2. Pelaaja on viimeinen kuningatar, joka on jäljellä pelilaudalla, kun kaikki muut kuningattaret ovat joutuneet pois pelistä.

Muista käyttää strategiakorttisi!

Peli alkaa!

1. Aloittakaa pelikierrros siirtämällä Henryä pelilaudalla myötöpäivään aina seuraavaan kruunulla merkittyyn ruutuun. (Kierroksen aloittava pelaaja siirtää Henryä vuoronsa alkaessa.)



2. Ensimmäinen kuningatar heittää pelivuoronsa aluksi noppia ja siirtää pelinappulaansa noppien osoittaman silmäluvun verran eteenpäin **VALITSEMAANSA suuntaan**. Jos pelaaja heittää ykkösen, kutosen tai kaksi samaa numeroa (noppien silmäluvu sama), hänen täytyy ensin toimia sen edellyttämällä tavalla ennen kuin hän voi siirtää kuningatartaan eteenpäin (katso kohta Nopan heittäminen ja kuningattaren siirtäminen).

3. Jos pelaaja etenee vuorollaan toiseen huoneeseen kuin mistä hän lähti, hän saa kirjata kortilleen yhden pisteen huoneen hyvettä vastaavalle riville (hyveet on merkitty pelilautaan).
4. Pelivuoro päätetään juorukortin nostamiseen.
5. Jokainen pelaaja toistaa nämä samat 2-4 vaihetta kunnes kaikki ovat pelanneet pelivuoronsa loppuun. Aloittakaa seuraava pelikierrros kohdasta 1.

Nämä vaiheet muodostavat pelin peruskierroksen. Lue alta tarkemmat ohjeet eri pelitilanteisiin.

Huom! Ensimmäistä kierrosta koskee yksi sääntö, joka ei koske muita kierroksia. Juorukortteja saa käyttää aikaisintaan toisella kierroksella, vaikka niitä nostetaan jo ensimmäisellä. Kaikki muu tapahtuu samalla tavalla eri kierroksilla.

Nopan heittäminen ja kuningattaren siirtäminen

Pelivuorosi alkaa nopan heittämisellä. Jos saat ykkösen, kutosen tai kaksi samaa numeroa (noppien silmäluvu sama), sinun täytyy nostaa numeroa vastaava kortti ja toimia kortin ohjeiden mukaisesti ennen kuin siirrät pelinappulaasi. Kortit ovat:

- **1 = viholliskortti**
- **6 = ystäväkortti**
- **Sama silmäluvu = juorukortti**

Jos sinun tulee nostaa noppien tuloksen perusteella enemmän kuin yksi kortti, saat valita missä järjestyksessä nostat ne. Sinun tulee kuitenkin nostaa ne yksi kerrallaan ja toimia kortin esittämällä tavalla ennen kuin nostat seuraavan kortin (katso **Kortit**).

Kuningattaresi saa jatkaa matkaa vasta, kun olet nostanut kaikki kortit. Voit kulkea mihin suuntaan hyvänsä mitä tahansa tietä pitkin, mutta et saa vaihtaa suuntaa saman pelivuoron aikana. Sinun täytyy siirtää kuningatartasi niin monta askelta eteenpäin **kuin nopan silmäluvu osoittaa**.

Kuningattaret eivät voi olla samassa ruudussa.

Jos joudut samaan ruutuun toisen kuningattaren kanssa, **hyppää** automaattisesti kuningattaren yli seuraavaan vapaaseen ruutuun (katso **Hyppääminen toisen pelaajan yli**).

Kortit



Pelissä on kolmenlaisia kortteja: Strategiakortit, Ystävä-/Viholliskortit ja Juorukortit.

Strategiakortit

Strategiakortit valitaan pelin alussa. Jokaisessa kortissa on uniikki henkilö, esine tai tapahtuma, josta vain sinä voit hyötyä pelin aikana. Jotkut kortit vaikuttavat koko pelin ajan, kun taas osa on kertakäyttöisiä. Jokaisessa kortissa kerrotaan, minkä hyödyn se antaa sinulle. Koska jokaisella kortilla on erilainen vaikutus, sinun pitää miettiä tarkkaan, milloin on oman pelistrategiasi kannalta oikea hetki pelata kortti. Strategiakorteilla saat ainutlaatuisen etulyöntiaseman muihin kuningattariin nähden!

Ystävä- ja viholliskortit

Saat nostaa näitä kortteja vain, jos saat noppien silmäluvuksi **6 tai 1**. Sinun tulee heti kortin nostettua si noudattaa siinä annettuja ohjeita ja tehdä vaaditut muutokset omaan kuningatar korttiin. Nämä kortit eivät saa vaikuttaa muihin pelaajiin, ja jokaista korttia saa käyttää vain kerran.

Aina kun heität nopalla kutosen, saat nostaa ystäväkortin. Ystäväkorteissa on aikojen saatossa hankkimiasi vaikutusvaltaisia ystäviä, joista on hyötyä pelissäsi. Jokaisesta ystäväkortista saat kuningatar korttiin lisäpisteitä sen mukaan, mitä kortissa lukee. Mitä vaikutusvaltaisempi ystävä on, sitä enemmän apua häneltä saat!

Viholliskortit muistuttavat ystäväkortteja, mutta kuten olet ehkä arvannut, korteissa on vihollisia, joita olet itsellesi hankkinut (heittämällä numeron **1** tietenkin!). Aivan kuten ystäväkortit myös viholliskortit vaikuttavat keräämiisi hyveisiin, mutta pisteitä vähentävästi. Mitä vaikutusvaltaisempi vihollisesi on, sitä enemmän pisteitä menetät.

Osa korteista vaikuttaa johonkin tiettyyn kuningattarkortin hyveeseen. Toiset kortit taas vaikuttavat joko korkeimmat tai alimmat pisteet saaneisiin hyveisiin. Jos moni hyve on saanut yhtä monta pistettä ja käytät kyseisiin hyveisiin vaikuttavan kortin, saat valita mihin hyveeseen kortti vaikuttaa.

Juorukortit

Pelin alussa jaetun kolmen juorukortin lisäksi nostat uuden juorukortin joka kerta oman pelivuorosi päätteen sekä silloin, **kun saat molemmilla nopilla saman silmäluvun**.*

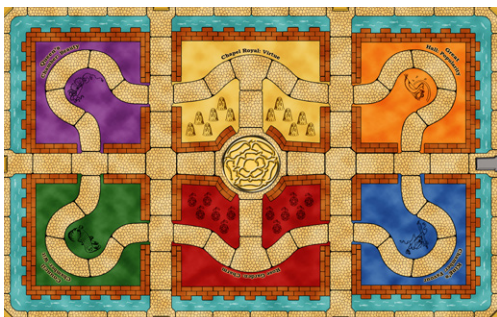
Voit jättää juorukortit käteesi niin pitkäksi aikaa kun haluat ja käyttää niitä milloin tahansa oman pelivuorosi aikana. Saat käyttää pelivuorosi aikana niin monta juorukorttia kuin haluat ja aivan ketä pelaajaa vastaan tahansa. Jokaista juorukorttia käytetään yhtä pelaajaa vastaan (jonka valitsit itse), mutta voit käyttää vuorollasi useita kortteja joko yhtä tai useita pelaajia vastaan. Kun pelivuorosi päättyy, sinulla saa olla kädessäsi **enintään 5 juorukorttia**. Jos juorukortteja on jäljellä enemmän kuin 5, sinun pitää pelata tai panna pois ylimääräiset kortit ennen kuin seuraava pelaaja voi tehdä oman siirtonsa. Käyttäessäsi juorukortin lue ensiksi ilkeämielinen juoru ääneen ja anna kortti sitten valitsemallesi pelaajalle. Kortin saaneen pelaajan tulee vähentää välittömästi **kaksi pistettä** juorukortin alareunassa mainitusta hyveestä. Kun juorukortti on käytetty, se laitetaan käytettyjen korttien pinoon. Pinon voi tarvittaessa sekoittaa ja kortit voi käyttää uudelleen.

*Juorukortteja voit saada myös pelaamalla jonkun toisen kuningattaren ulos pelilaudalta pelivuorosi aikana – saat silloin ottaa hänen käyttämättömät juorukorttinsa itsellesi. Lue kohdasta **Häviäminen** lisää.

Huoneet

Pelilaudalla on kuusi huonetta, joista kukin edustaa yhtä kuningatarkortin hyvettä. Hyveiden nimet on kirjoitettu kuhunkin huoneeseen, ja ne on myös värikoodattu. Kun siirrät kuningatartasi eteenpäin, käyt yleensä vähintään yhdessä huoneessa yhdellä pelikierröksellä. Se voi johtaa erilaisiin tilanteisiin:

1. Jos menet huoneeseen, jossa jo on yksi tai kaksi pelaajaa, kaikkien huoneessa olevien tulee verrata omia, kyseisen huoneen edustamia hyvepisteitä toistensa pisteisiin. Se pelaaja, jolla on korkeimmat pisteet kyseisestä hyveestä, saa yhden lisäpisteen (samasta hyveestä) jokaista huoneessa olevaa pelaajaa kohden. Muut huoneessa olevat pelaajat menettävät **2 pistettä** kyseisestä hyvekategoriasta. **Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta pistettä kyseisestä hyveestä, tilanne ratkaistaan noppaa heittämällä.** Suurimman silmäluvun saanut voittaa (jos tuloksena on tasapeli, noppaa heitetään vielä kerran). Huomaa, että näin toimitaan joka kerta, kun menet huoneeseen, jossa on muita pelaajia riippumatta siitä, päätätkö vuorosi tähän huoneeseen vai et.
2. Jos päätät vuorosi toiseen huoneeseen kuin mistä sen aloitit, saat huoneen hyveestä lisäpisteen. Jos päätät vuorosi samaan huoneeseen kuin mistä sen aloitit tai jos päätät sen käytävälle, **et saa** yhtään lisäpistettä. **Saat hyvepisteitä ainoastaan huoneesta, johon päätät pelivuorosi.** Läpikulusta ei saa pisteitä.



Hyppääminen toisen pelaajan yli

Jos hyppäät toisen pelaajan yli oman pelivuorosi aikana, saat varastettua häneltä pisteitä siitä hyvekategoriasta, jossa hänellä on eniten pisteitä. Lisää yksi piste omalle kortillesi kyseisen hyveen kohdalle. Varkauden kohteeksi joutunut pelaaja menettää kaksi pistettä samasta hyvekategoriasta. Jos varkauden kohteeksi joutuneella pelaajalla on yhtä monta pistettä kahdesta hyveestä, sinä saat valita mihin hyveeseen pisteet jätetään ja mistä ne vähennetään.

Voit hypätä useamman pelaajan yli samalla pelivuorolla. Jos näin käy, jokainen pelaajan yli hyppääminen käsitellään erillisenä tapahtumana vuorojärjestyksessä ensimmäisestä viimeiseen.

Hyveet ja hyvelaatat

Yksi tapa voittaa peli on **saapua Henryn luokse kantaen mukanaan kolmea hyvelaattaa.** Hyvelaatan saamiseksi sinulla tulee olla jostakin hyveestä enemmän pisteitä kuin muilla pelaajilla. Saat ominaisuutta vastaavan hyvelaatan heti, kun sinulla on eniten pisteitä kyseisestä hyveestä. Saat pitää hyvelaatan niin kauan kunnes jollakin toisella pelaajalla on enemmän pisteitä kyseisestä hyveestä. Hyvelaatta tulee antaa eniten hyvepisteitä omaavalle pelaajalle heti kun pisteiden ylitys tapahtuu, vaikka ei olisi tämän pelaajan vuoro. Jos tilanne on tasan eli kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta pistettä jostakin hyveestä, kukaan pelaajista ei saa hyvelaattaa ennen kuin yhdellä on enemmän pisteitä kuin muilla. Hyvelaatat voivat vaihtaa omistajaansa nopeasti, joten kuuma vinkki on **pitää silmällä muiden ansaitsemia hyveitä** – ET SAA piilottaa korttiasi etkä valehdella hyvemäärästäsi muille.

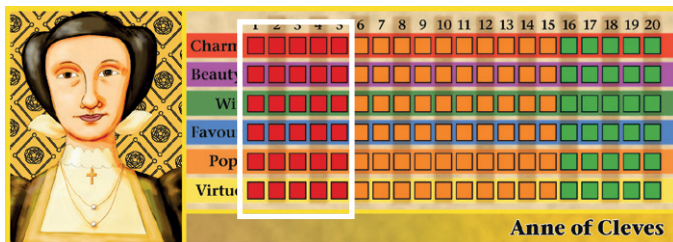
Kaikki kolme hyvelaattaa tulee olla rehellisesti ansaittuja, kun pääset Henryn luokse, jotta voit voittaa pelin.



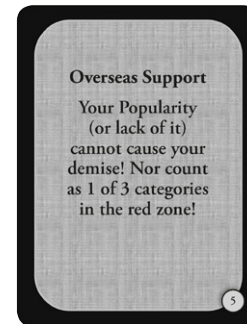
Häviäminen

Voit lyödä toisen kuningattaren pois pelistä kahdella tavalla:

1. Kuningattarella **ei ole enää yhtään pistettä jäljellä jostakin hyveestä**. Heti kun jonkin hyveen pistemäärä vähenee **nollaan tai sen alle**, kuningatar joutuu pois pelistä. Tässä kohdassa haluamme huomauttaa, että menettäessäsi kaikki pisteet hyveistä Kunnioitus, Kansansuosio tai Hyveellisyys, joudut mestauslavalle ja pääsi katkaistaan. Jos menetät kaikki pisteet hyveistä Viehätysvoima, Kauneus tai Viisaus päätät päiväsi nunnaluostarissa! Kohtalostasi riippumatta Henry ei mene kanssasi naimisiin tämän pelin aikana ja joudut pois pelistä.
2. **Kolmen hyveen pisteet ovat laskeneet kuningatarkortin punaiselle alueelle**. Jos pisteesi jossain vaiheessa laskevat kortin **punaiselle alueelle kolmen hyveen osalta**, joudut pois pelistä ja toiset kuningattaret saavat jatkaa taistelua Henrystä ilman sinua!



HUOM! Jos sinulla on strategiakortti 5, Tuki ulkomailla, saat immuniteetin hyvekategoriassa Kansansuosio ja sitä ei oteta huomioon, vaikka sen pistemäärä olisi laskenut punaiselle alueelle.



Kaikki häviävät seuraavassa tilanteessa:

Jos kaikki kierrokset on pelattu ja Henry on palannut torniinsa ilman, että kukaan on voittanut, aikanne on päätynyt eikä Henry mene naimisiin kenenkään teidän kanssa. Kukaan pelaajista ei voita ja ainoa mahdollisuus voittaa kruunu itselleen on aloittaa uusi peli!

HUOM. Jos toinen pelaaja joutuu pois pelistä **sinun** pelivuorosi aikana, saat ottaa itsellesi hänen käyttämättömät juurukorttinsa!

Jos kaikki muut kuningattaret ovat joutuneet pois pelistä ennen kuin kukaan on päässyt Henryn luokse kolmen hyvelaatan kanssa, voittaa ainoa jäljellä oleva kuningatar pelin automaattisesti.

Pelissä on käytetty henkilöiden englanninkielisiä nimiä.

Huippuhauskaa!



Ab Plasto Oy Ltd, PL 14, 22101 Maarianhamina
p. 018-5260, sähköposti: info@plasto.fi
Lisää hauskoja pelejä: www.plasto.fi/fi/pelit
20-06-2019



Tudor King & Queens

Skilt, halshugget, overlev! Hvilken dronning lykkes det at erobre tronen?

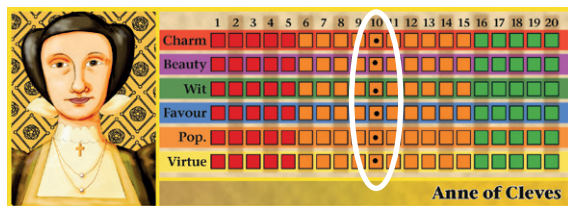
Indhold

- 1 spilleplade
- 2 terninger
- 6 dronningebrikker
- 1 Henry-brik
- 6 spillebrikker
- 6 penne
- 6 trofæ-brikker
- 36 sladderkort
- 35 fjendekort
- 35 vennekort
- 12 strategikort
- 7 plastfodder

Forberedelser

1. Vælg (eller træk tilfældigt) dronning, og tag tilhørende brik og spillebrik. Gentages for alle spillere.
2. Stil jeres spilbrikker på startpladsen i midten af spillepladen (markeret med Tudorrosen). Markér med penne alle egenskaber på spillebrikkerne til **værdien 10**.

2.



Egenskaber for spillebrikker:

- Charm = Charme
- Beauty = Skønhed
- Wit = Kloghed
- Favour = Gunst
- Popularity = Popularitet
- Virtue = Dyd

3. Sæt Henry VIII-brikken på tårnet.
4. Bland alle fjende- og vennekort hver for sig, og læg dem i 2 separate bunker med bagsiden vendt opad ved siden af spillepladen.
5. Bland sladderkort, og del 3 ud til spillerne. Læg resten af sladderkortene i en bunke med bagsiden vendt opad ved siden af spillepladen.
6. Læg alle 12 strategikort, så alle kan se dem. Derefter skal alle spillere vælge strategikort: **Første kort vælges af spillerne i den rækkefølge, de var gift med Henry VIII** (se nedenstående rækkefølge). Vend derefter rækkefølgen, og vælg strategikort nummer to. Hver spiller skal have 2 strategikort, når spillet begynder. Kassér eventuelle resterende strategikort.
7. Spillet begynder med dronningen, der først blev gift med Henry VIII og fortsætter med uret.

3.



Dronninger - rækkefølge

1. Katherine of Aragon
2. Anne Boleyn
3. Jane Seymour
4. Anne of Cleves
5. Katherine Howard
6. Katherine Parr

Formål - sådan vinder du

Der er to måder at vinde spillet på og blive kronet som Henriks foretrukne dronning:

1. Saml **mindst tre** trofæ-brikker, og gå til Henry.

Eller:

2. Bliv den sidste dronning på spillepladen, når alle de andre dronninger har forladt spillet.

Glem ikke at anvende dine strategikort!

Spil!

1. Begynd runden ved at flytte Henry med uret rundt på spillepladen til næste felt markeret med en krone. (Den spiller, som starter, indleder sin runde ved at flytte Henry.)



2. Den første dronning starter sit træk ved at kaste begge terninger og flytte brikken lige så mange trin, som disse viser, i **VALGFRI retning**. Hvis du kaster en 1'er, en 6'er eller en dobbelt (terningene viser det samme), skal du først håndtere det, før du flytter din dronning (se **Kast terning, og flyt med dronningen**).

3. Hvis dit træk betyder, at du ender i et andet felt, end det du startede fra, tilføjer du 1 point i den tilsvarende kategori på dit spillebrik (kategorierne er angivet på spillepladen).
4. Afslut dit træk ved at tage et sladderkort.
5. Hver spiller gentager trin 2 til 4, indtil alle har foretaget deres træk. Gentag fra trin 1 for at starte næste runde.

Disse trin udgør en basisrunde. Se de resterende kategorier for yderligere forklaringer og scenarier.

OBS! Der er en forskel i spillet, der kun gælder i første runde: Sladderkort vælges, men de må ikke spilles før tidligst i anden runde. Alt andet er det samme.

Kast terning, og flyt med dronningen

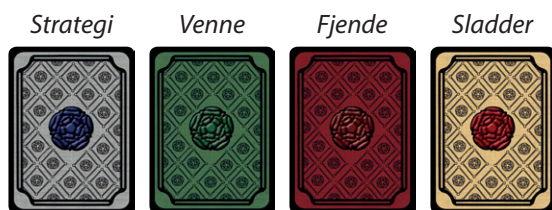
Dit træk begynder med et terningkast. Hvis du får en **1'er, 6'er eller en dobbelt** (terningerne viser det samme), trækker du det aktuelle kort og ændrer din spillebrik i overensstemmelse hermed, før du flytter dronningen. De aktuelle kort er:

- **1 = fjendekort**
- **6 = vennekort**
- **Dobbelt = sladderkort**

Hvis resultatet af dit terningkast betyder, at du skal trække mere end ét kort, skal du vælge, i hvilken rækkefølge du skal tage kortene. Du skal dog trække kortene ét ad gangen og ændre din spillebrik, efter hvad hvert kort viser, før du trækker det næste kort (se **Kort**).

Først når du har trukket alle dine kort, skal du flytte din dronning. Du kan flytte hende i alle retninger langs alle veje, men du må ikke ændre retning i samme træk. Du skal flytte dronningen **alle de trin, som terningerne viser**.

Dronninger kan ikke stå i det samme felt. Hvis din terningresultat resulterer i, at du ender i det samme felt som en anden spiller, **hopper** du automatisk **over** den pågældende spiller til det næste ledige felt (se **Hop over en anden spiller**).



Kort

Der findes tre typer af kort i spillet: Strategikort, Venne-/Fjendekort og Sladderkort.

Strategikort

Strategikortet vælges i starten af spillet. Hver enkelt kort repræsenterer en unik person, et emne eller en begivenhed, som kun du kan udnytte under spillet. Nogle af kortene har en effekt, som gælder hele spillet, mens andre kun er engangskort. Hvert kort angiver den styrke, det giver dig. Fordi hvert kort har forskellige virkninger, skal du omhyggeligt tænke din strategi igennem, når du vælger og spiller disse kort. Det er disse kort, der giver dig en unik fordel over for de andre dronninger!

Venne- og fjendekort

Du kan kun trække disse kort, hvis du får en **1'er eller 6'er**, når du kaster terningerne. Når du har trukket kortene, skal du følge deres instruktioner og foretage de ændringer, som kræves på din egen spillebrik. Disse kort kan ikke bruges til nogen anden spiller, og hvert kort må kun bruges én gang.

Hver gang du slår en 6'er, skal du trække et vennekort. Vennekortene repræsenterer indflydelsesrige venner, som du har fået, og disse har en positiv indflydelse på din spillebrik. Hvert vennekort giver dig ekstra point på spillebrikken, alt efter hvad kortet viser. Jo mere indflydelsesrig din ven er, desto mere hjælp kan du regne med!

Fjendekort ligner vennekort, men som du måske har gættet repræsenterer disse kort fjender, som du har fået (selvfølgelig ved at kaste en **1'er!**). Ligesom med vennekortet påvirker fjendekort dine egenskaber, men her handler det om, at du mister point i stedet for. Jo mere indflydelsesrig fjenden er, jo flere point taber du.

En del kort angiver, hvilken kategori de påvirker på spillebrikken. Andre gælder for den kategori, der enten har det højeste eller laveste point på spillebrikken. Hvis der er flere kategorier med samme point, og du spiller et sådant kort, vælger du hvilken af disse kategorier, du vil have, at den påvirker.

Sladderkort

Udover de tre sladderkort, der blev udleveret til dig i starten af spillet, trækker du **et nyt sladderkort, hver gang du er færdig med dit træk, og når du kaster en dobbelt** (terningerne viser det samme).*

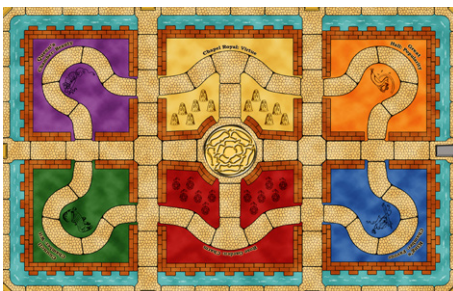
Du kan holde sladderkort på hånden, så længe du vil og spille dem når som helst under dit træk. Du kan spille så mange sladderkort, som du vil, og mod hvem du vil. Hvert sladderkort bruges på en spiller (som du vælger), men du kan spille flere kort mod én eller flere spillere. Når dit træk er overstået, har du **maksimalt 5 sladderkort** tilbage på hånden. Hvis du har mere end 5 styk tilbage, skal du spille eller fjerne overskydende kort, før den næste spiller kan foretage sit træk. Når du spiller et sladderkort, skal du læse den pikante sladder højt og derefter aflevere kortet til den valgte spiller. Denne spiller skal straks fjerne **to point for egenskab** i den kategori, der er angivet nederst på sladderkortet. Når et sladderkort er blevet spillet, skal det tilbage i bunken med brugte kort. Om nødvendigt kan du blande bunken og genbruge kortene.

*Du kan endda få sladderkort ved at slå en anden dronning ud af spillepladen under dit træk - så kan du nemlig overtage hendes ubrugte sladderkort! Se **Tab** for at få flere oplysninger.

Rum

På spillepladen er der seks rum, der hver svarer til en kategori på din spillebrik. Den aktuelle egenskab angives i hvert rum, og den er også farvekodet. Når du flytter din dronning, skal du som regel gå ind i mindst et rum pr. runde. Dette kan føre til forskellige scenarier:

1. Hvis du går ind i et rum, hvor der allerede er én eller to spillere, skal alle spillere i rummet sammenligne deres point for egenskaber i kategorien for det aktuelle rum. Spilleren med flest point i den aktuelle kategori modtager endnu et point (i den kategori) for hver spiller i rummet. De andre spillere i rummet mister til gengæld **2 point** i den aktuelle kategori. **Hvis to eller flere spillere har samme antal point i den aktuelle kategori, kan de afklare sagen med et terningkast.** Den højeste terning vinder (kast terningerne én gang til, hvis terningen viser det samme). Bemærk, at dette sker, hver gang du går ind i et rum, hvor der er andre spillere, uanset om du afslutter dit træk i dette rum eller ej.
2. Hvis du er færdig med dit træk i et andet rum, end det du begyndte dit træk i, får du et ekstra point i den aktuelle kategori på spillebrikken. Du modtager **ikke** ekstra point på din spillebrik, hvis du er færdig med dit træk i det samme rum, som du begyndte dit træk i, eller hvis du er færdig med det i en gang. **Du får kun point for egenskaber for rum, som du afslutter et træk i.** Ikke hvis du bare går igennem rummet.



Hop over en anden spiller

Hvis du hopper over en anden spiller under dit træk, stjæler du point fra egenskabskategorien, hvor denne spiller har de højeste point. Du tilføjer 1 point i den kategori til din egen spillebrik, mens den anden spiller taber 2 point i den aktuelle kategori. Hvis den spiller, du hopper over, har lige mange point i to topkategorier på sin spillebrik, kan du vælge hvilken kategori, som pointgevinst/-tab skal gælde.

Du kan hoppe over flere spillere i et og samme træk. Hvis dette sker, håndterer du disse begivenheder hver for sig og i rækkefølge, fra det første hop til det sidste.

Egenskaber og trofæ-brikker

En måde at vinde spillet på er **nå Henry med tre trofæ-brikker i din besiddelse**. Alt, du skal gøre for at få en trofæ-brik, er at have flere point i en egenskab end nogen anden spiller. Du vil modtage den tilsvarende trofæ-brik, så snart du har de højeste point i den aktuelle kategori. Du beholder trofæ-brikken, indtil du ikke længere har de højeste point i den aktuelle kategori. Trofæ-brikken skal gives til den spiller, der har de højeste point, så snart dette sker, også selvom det ikke er denne spillers træk. Hvis det er en uafgjort, det vil sige, to eller flere spillere har samme antal point i en egenskab, får ingen af dem trofæ-brikken, før en af dem fører. Trofæ-brikker kan hurtigt skifte ejer, så husk at **holde øje med alle egenskaber**, og du må **IKKE** skjule eller lyve om kategorierne på din spillebrik.

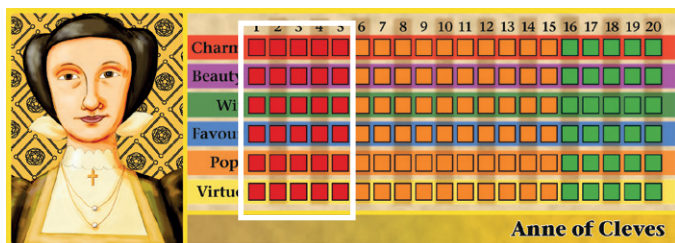
Alle tre trofæ-brikker skal erobres på en ærlig måde, så du kan nå Henry og vinde spillet.



Tabte

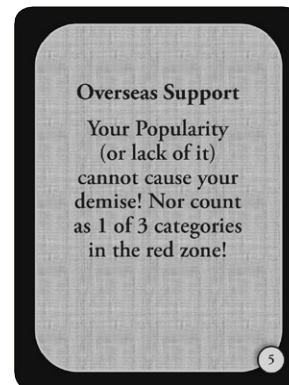
Der er to situationer, der kan slå en dronning ud af spillet:

1. Hvis **hun ikke har nogle point tilbage i en af kategorierne** på sin spillebrik. Så snart en af kategorierne ender **på et point, der er for lavt til at blive vist (dvs. 0 eller lavere)** på spillebrikken, forlader dronningen spillet. Her vil vi gerne understrege, at hvis pointene ender i kategorierne Gunst, Popularitet eller Dyd, havner du på skafottet og bliver et hoved mindre. Hvis pointene ender i kategorierne Charme, Skønhed eller Kloghed, slutter du dine dage i et nonnekloster! Uanset hvilken skæbne du går i møde, vil Henry ikke gifte sig med dig i dette spil, og du går ud af spillet.
2. Ved at **have point i den røde zone i tre kategorier på din spillebrik**. Hvis dine point til enhver tid er så lave, at de ender i **den røde zone for tre egenskaber**, forlader du spillet og må lade de andre dronninger kæmpe for Henry uden dig!



Vi har anvendt de engelske navne til personerne i dette spil.

OBS! Hvis du har strategikort 5, Udenlandsk støtte, er du immun i kategorien Popularitet, og du skal være i den røde zone i tre andre kategorier for at tabe.



Det er en mulighed for, at **alle taber**: Hvis alle runder er blevet spillet, og Henry er vendt tilbage til sit tårn, uden at nogen har vundet, er spillet forbi, og Henry bliver ikke gift med nogle af jer. Ingen af jer vinder, og eneste chance for at vinde kronen, er at spille spillet igen!

OBS! Hvis en anden spiller slås ud under **dit** træk, overtager du vedkommendes ubrugte sladderkort! Hvis alle andre dronninger er gået ud af spillet, inden nogen nåede Henry med tre trofæ-brikker, vinder den eneste tilbageværende dronning automatisk.

God fornøjelse!



Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se

For flere morsomme spil: www.wowentertainment.se/spel
2019-06-20



Tudor King & Queens

Skilt, halshogd, overlev! Hvilken dronning lykkes i å erobre tronen?

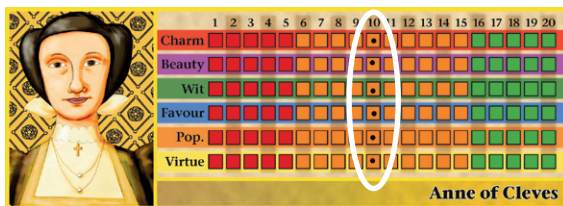
Innhold

- 1 spillebrett
- 2 terninger
- 6 Dronning-spillebrikker
- 1 Henry-spillebrikke
- 6 karakterkort
- 6 penner
- 6 trofépoletter
- 36 sladrekort
- 35 fiendekort
- 35 vennekort
- 12 strategikort
- 7 plastføtter

Forberedelser

1. Velg (eller trekk tilfeldig) Dronning og ta respektive spillebrikke og karakterkort. Gjenta dette for alle spillere.
2. Still spillebrikkene deres på startplassen midt på brettet (markert med Tudorrosen). Marker med penn alle egenskaper på karakterkortene med **verdien 10**.

2.

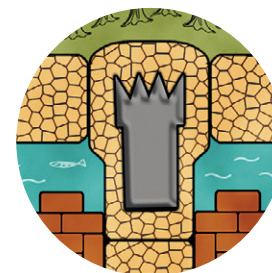


Egenskaper karakterkort:

- Charm = Sjarm
- Beauty = Skjønnhet
- Wit = Klokskap
- Favour = Gunst
- Popularity = Popularitet
- Virtue = Dyd

3. Still Henry VIII-spillebrikken på Tårnet.
4. Bland alle fiende- og vennekort og legg dem i 2 separate bunker med baksiden vendt opp ved siden av spillebrettet.
5. Bland sladrekortene og del ut 3 hver til spillerne. Legg resten av sladrekortene i en bunke med baksiden opp ved siden av spillebrettet.
6. Legg ut alle 12 strategikort slik at alle kan se dem. Deretter skal alle spillere velge strategikort: **Det første kortet velges av spillerne i den rekkefølge de var gift med Henry VIII** (se rekkefølgen nedenfor). Snu deretter rekkefølgen og velg strategikort nummer to. Hver spiller skal ha 2 strategikort når spillet begynner. Legg til side eventuelle overskytende strategikort.
7. Spillet begynner med den dronningen som var gift med Henry VIII først og fortsetter med urviseren.

3.



Dronninger – rekkefølge

1. Katherine of Aragon
2. Anne Boleyn
3. Jane Seymour
4. Anne of Cleves
5. Katherine Howard
6. Katherine Parr

Formål – Slik vinner du

Man kan vinne spillet og bli kronet til Henrys favoritt-dronning på to måter:

1. Samle **minst tre** trofépoletter og kom deg til Henry.

Eller:

2. Bli den siste dronningen som er tilbake på spillebrettet når alle andre dronninger er slått ut av spillet.

Ikke glem å bruke strategikortene dine!

Spill!

1. Begynn runden ved å flytte Henry med urviseren rundt spillebrettet til neste rute markert med en krone. (Den spilleren som begynner innleder sin runde ved å flytte Henry.)



2. Den første dronningen begynner sitt trekk ved å kaste begge terningene og flytte sin spillebrikke like mange steg som disse viser, i **VALGFRI retning**. Hvis du kaster en 1-er, en 6-er eller en dobbel (terningene viser likt), må du håndtere det først før du flytter dronningen din (se **Kaste terning og gå med dronningen**).

3. Hvis trekket ditt gjør at du havner i et annet rom enn det du startet fra, legger du til 1 poeng i tilsvarende kategori på karakterkortet ditt (kategoriene angis på spillebrettet).
4. Avslutt trekket ditt ved å ta opp et sladrekort.
5. Hver spiller gjentar punkt 2 til 4 til alle har foretatt sine trekk. Gjenta fra punkt 1 for å starte neste runde.

Disse stegene utgjør en grunnrunde. Se de gjenværende kategoriene for ytterligere forklaringer og scenarier.

OBS! Det er en forskjell i spillet som bare gjelder under den første runden: Sladrekort tas opp, men de kan ikke spilles ut før tidligst i andre runde. Alt annet er likt.

Kaste terning og gå med dronningen

Trekket ditt begynner med et terningkast. Får du en **1-er, 6-er eller en dobbel** (terningene viser likt), tar du opp det aktuelle kortet og endrer karakterkortet ditt i henhold til dette før du flytter dronningen.

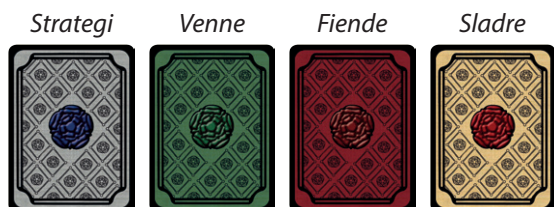
De aktuelle kortene er:

- **1 = fiendekort**
- **6 = vennekort**
- **Dobbel = sladrekort**

Hvis resultatet av terningkastet ditt innebærer at du skal trekke flere enn ett kort, kan du velge i hvilken rekkefølge du skal ta opp kortene. Du må imidlertid ta dem opp ett av gangen og endre på karakterkortet ditt i henhold til det hvert kort viser før du tar opp neste kort (se **Kort**).

Først når du har tatt opp alle kortene dine kan du flytte dronningen din. Du kan flytte henne i alle retninger langs alle veier, men du kan ikke endre retning i ett og samme trekk. Du må flytte dronningen **alle steg terningene viser**.

Dronninger kan ikke stå på samme rute. Hvis terningsresultatet ditt gjør at du havner på samme rute som en annen spiller, **hopper** du derfor automatisk **over** den spilleren til neste ledige rute (se **Hoppe over en annen spiller**).



Kort

Det er tre typer kort i spillet: Strategikort, Venne-/Fiende-kort og Sladrekort.

Strategikort

Strategikortene velges i begynnelsen av spillet. Hvert kort representerer en unik person, en gjenstand eller en hendelse som bare du kan dra fordel av under spillets gang. Noen av kortene har en effekt som gjelder under hele spillet, mens andre bare er engangskort. Hvert kort angir den styrken det gir deg. Ettersom hvert kort har ulik effekt, må du tenke nøye gjennom strategien din når du velger og spiller ut disse kortene. Det er disse kortene som gir deg en unik fordel overfor de andre dronningene!

2. Venne- og fiendekort

Du kan bare ta opp disse hvis du får en **1-er eller 6-er** når du kaster terningene. Så snart du har tatt opp kortene, må du følge anvisningene deres og foreta de endringer som kreves på ditt eget karakterkort. Disse kortene kan ikke brukes på noen annen spiller, og hvert kort kan kun brukes én gang.

For hver 6-er du kaster får du trekke et vennekort.

Vennekortene representerer innflytelsesrike venner du har skaffet deg, og disse påvirker karakterkortet ditt positivt. Hvert vennekort gir deg ekstra poeng på karakterkortet i henhold til det kortet viser. Jo mer innflytelsesrik vennen er, desto mer hjelp kan du regne med!

Fiendekort minner om vennekort, men som du kanskje har gjettest representerer disse kortene fiender du har skaffet deg (ved å kaste en **1-er**, så klart!). Akkurat som med vennekortene påvirker fiendekortene egenskapene dine, men her handler det om at du taper poeng i stedet. Jo mer innflytelsesrik fienden er, desto flere poeng taper du.

En del kort angir hvilken kategori de påvirker på karakterkortet. Andre gjelder den kategorien som enten har høyest eller lavest poeng på karakterkortet. Hvis det er flere kategorier med samme poeng og du spiller ut et slikt kort, kan du velge hvilken av disse kategoriene du vil det skal påvirke.

Sladrekort

I tillegg til de tre sladrekortene du fikk tildelt i begynnelsen av spillet trekker du **et nytt sladrekort hver gang du avslutter trekket ditt og når du kaster en dobbel** (terningene viser likt).*

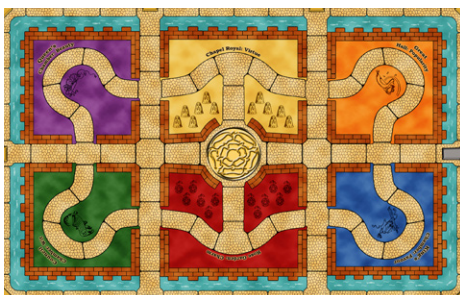
Du kan beholde sladrekort på hånden så lenge du vil og spille dem ut når som helst under trekket ditt. Du kan spille ut så mange sladrekort du vil per trekk og mot hvem du vil. Hvert sladrekort brukes på én spiller (som du velger), men du kan spille ut flere kort mot én eller flere spillere. Når trekket ditt er ferdig, kan du ha **maks. 5 sladrekort** igjen på hånden. Hvis du har flere enn 5 igjen, må du spille ut eller legge til side overskytende kort før neste spiller kan foreta sitt trekk. Når du spiller ut et sladrekort, leser du opp den pikante sladder høyt og gir deretter kortet til valgt spiller. Den spilleren må umiddelbart fjerne **to egenskapspoeng** i den kategorien som er angitt nederst på sladrekortet. Når et sladrekort er spilt ut, havner det i haugen med brukte kort. Ved behov kan dere blande den haugen og bruke kortene på nytt.

*Du kan også få sladrekort ved å slå ut en annen dronning fra spillebrettet under trekket ditt – da får du nemlig overta hennes sladrekort! Se **Tape** for mer informasjon.

Rom

På spillebrettet er det seks rom som hver for seg tilsvarende en kategori på karakterkortet ditt. Den aktuelle egenskapen angis i hvert rom, og den er også fargekodet. Når du går med dronningen din, pleier du som regel å gå inn i minst ett rom per runde. Dette kan føre til ulike scenarier:

1. Hvis du går inn i et rom der det allerede er én eller to spillere, må alle spillere som befinner seg i rommet sammenlikne sine egenskapspoeng i kategorien for det aktuelle rommet. Spilleren med flest poeng i den aktuelle kategorien får ytterligere ett poeng (i den kategorien) for hver spiller i rommet. Den eller de øvrige spillerne mister i sin tur **2 poeng** i den aktuelle kategorien. **Hvis to eller flere spillere har like mange poeng i den aktuelle kategorien, må de gjøre opp seg imellom med et terningkast.** Høyeste terningkast vinner (kast terningene en gang til ved uavgjort). Vær klar over at dette skjer hver gang du går inn i et rom der det er andre spillere, uansett om du avslutter trekket ditt i det rommet eller ikke.
2. Hvis du avslutter trekket ditt i et annet rom enn det du begynte trekket i, får du et ekstra poeng i den aktuelle kategorien på karakterkortet. Du får **ingen** ekstra poeng på karakterkortet ditt dersom du avslutter trekket ditt i samme rom som du begynte trekket i, eller hvis du avslutter det i en korridor. **Du får kun egenskapspoeng for rom som du avslutter et trekk i**, ikke passerer gjennom.



Hoppe over en annen spiller

Hvis du hopper over en annen spiller under trekket ditt, stjeler du poeng fra den egenskapskategorien der den spilleren har høyest poeng. Du legger til 1 poeng i den kategorien på ditt eget karakterkort, mens den andre spilleren taper 2 poeng i den aktuelle kategorien. Hvis spilleren du hopper over har like mange poeng i to toppkategorier på sitt karakterkort, får du velge hvilken kategori poenggevinsten/-tapet skal gjelde.

Du kan hoppe over flere spillere i ett og samme trekk. Hvis dette skjer, håndterer du disse hendelsene separat og i tur og orden, fra det første overhoppet til det siste.

Egenskaper og trofépoletter

En måte å vinne spillet på, er å **komme fram til Henry med tre trofépoletter i ditt eie**. Alt du må gjøre for å få en trofépolett er å ha flere poeng i én egenskap enn alle andre spillere. Du får tilsvarende trofépolett så snart du har høyest poengsum i den aktuelle kategorien. Du beholder trofépoletten til du ikke lenger har høyest poengsum i den aktuelle kategorien. Trofépoletten skal gis til den spilleren som har høyest poengsum så snart dette skjer, selv om det ikke er den spillerens trekk. Hvis det er uavgjort, det vil si at to eller flere spillere har like mange poeng i en egenskap, får ingen av dem trofépoletten før en av dem går opp i ledelsen. Trofépoletter kan skifte eier raskt, så det er et hett tips å **holde øye med alles egenskaper**, og du kan **IKKE** skjule eller lyve om kategoriene på karakterkortet ditt.

Alle tre trofépoletter må være ærlig vunnet når du kommer fram til Henry for at du skal vinne spillet.



Tape

Det er to situasjoner som kan slå en dronning ut av spillet:

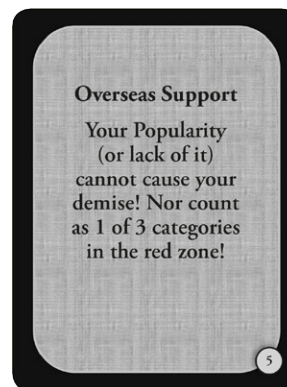
1. At **hun ikke har noen poeng igjen i en av kategoriene på sitt karakterkort**. Så snart en av kategoriene havner **på et poeng som er for lavt til å bli vist (dvs. 0 eller lavere)** på karakterkortet, forsvinner dronningen ut av spillet. Her vil vi påpeke at dersom det er slutt på poengene i kategoriene Gunst, Popularitet eller Dyd, havner du på skafottet og blir et hode kortere. Tar poengene slutt i kategoriene Sjarm, Skjønnhet eller Klokskap, ender du dine dager i et nonnekloster! Uansett hvilken skjebne du går i møte, så kommer ikke Henry til å gifte seg med deg, og du ryker ut.
2. Ved å **ha poeng i den røde sonen i tre kategorier på karakterkortet ditt**. Hvis poengene dine på noe tidspunkt blir så lave at de havner i den **røde sonen for tre egenskaper**, ryker du ut av spillet og må la de andre dronningene kjempe om Henry uten deg!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Charm	Red	Red	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Beauty	Red	Red	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Wisdom	Red	Red	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Favour	Red	Red	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Popularity	Red	Red	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
Virtue	Red	Red	Red	Red	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange

Anne of Cleves

Vi har tatt utgangspunkt i og benyttet de engelske betegnelsene for personene i dette spillet.

OBS! Hvis du har strategikort 5, Utenlandsk støtte, er du immun i kategorien Popularitet og må være i den røde sonen i tre andre kategorier for å tape.



Det er en mulighet for at **alle taper**:

Hvis alle runder er spilt og Henry har vendt tilbake til tårnet sitt uten at noen har vunnet, er deres tid ute, og Henry kommer ikke til å gifte seg med noen av dere. Ingen av dere vinner, og deres eneste sjanse til å vinne tronen er å spille spillet på nytt!

OBS! Hvis en annen spilles slås ut under **ditt** trekk, overtar du dennes sladre kort.

Hvis alle andre dronninger er slått ut av spillet før noen har kommet fram til Henry med tre trofépoletter, vinner den eneste gjenværende dronningen automatisk.

Ha det gøy!



Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se

For flere morsomme spill: www.wowentertainment.se/spel
2019-06-20



Strategikort



1. Torneringen
Lägg till 2 poäng istället för 1 poäng varje gång du hoppar över en annan spelare.
2. Släktvapen
Din släkt är för mäktig för att påverkas av ynkliga hovmäns intrigerande. Om du plockar upp ett fiendekort (Courtier), bortse från dess effekter.
3. Bild av oskuld
Varje gång du spelar ut ett skvallerkort som påverkar en annan drottning dygd, lägger du även till 1 poäng till din egen dygd.
4. Guldtofflor
När du har kastat tärningarna kan du välja att flytta i enlighet med tärningsresultatet ELLER gå ytterligare 1 eller 2 steg.
5. Utländskt stöd
Din popularitet (eller avsaknad av densamma) kan inte bli ditt fall! Den kan inte heller räknas som 1 av 3 kategorier i den röda zonen.
6. Natliga kärleksmöten
Lägg till 1 poäng i kategorin gunst på din spelbricka varje gång du avslutar ditt drag utanför ett rum.
7. Bikt
I början av ett valfritt drag, ta bort din Drottning-spelbjäs från spelplanen. Återställ en av dina egenskaper till poängvärdet 10. Återvänd från "bikten" genom att börja ditt nästa drag på Tudorrosen. Lägg bort efter användning.
8. Stulen identitet
Stjäl valfri egenskaps-poäng från en av de andra drottningarna. Ställ in ditt eget poängvärde för den aktuella egenskapen till den bestulna drottningens poängvärde för samma egenskap. Hennes poängvärde i aktuell kategori återställs till 10. Lägg bort efter användning.

9. Kungligt förhör
Skicka en av dina meddrottningar till förhör genom att ta bort hennes pjäs från spelplanen när det är dags för henne att börja sitt drag. Hon kan spela ut ett skvallerkort när det är hennes tur, men inte gå med sin drottning. Nästa gång det är hennes tur får hon börja sitt drag från Tudorrosen. Lägg bort efter användning.
10. Privatlärares
Kasta 1 tärning och lägg till tärningsresultatet till dina poäng i kategorin klokhet. Lägg bort efter användning.
11. Slöjan
Under en hel spelrunda, från det drag du väljer att den ska börja tills det är ditt drag nästa gång, tycks ditt poängvärde i kategorin charm vara högst av alla drottningars (oavsett om så verkligen är fallet eller inte). Detta ger dig charmtrofén i den här runda och gör att du kan vinna eventuella strider i just den här egenskapen. Lägg bort efter användning.
12. Perfekt porträtt
Börja spelet med poängvärdet 14 i kategorin skönhet. Lägg bort efter användning.

Skvallerkort



1. Jag hörde att drottningen ibland tvättar sina kläder själv. Hon måste ha något att dölja... -2 Dygd
2. Såg du inte den där skamlösa blinkningen som drottningen gav vår trubadur? Det bevisar klart och tydligt att hon har en kärleksaffär. -2 Dygd
3. Jag hör att drottningen ofta ser frånvarande ut under gudstjänsten. Innerst inne är hon utan tvivel en kattare. -2 Dygd
4. Jag beklagar att behöva chockera dig, men vid besöket i kapellet igår såg jag drottningen smugla in ett kycklinglår som hon sedan gnagde på helt bekymmerslöst. -2 Dygd
5. På heder och samvete, jag brukar minsann inte skvallra, men jag hörde från kokerskan, som hörde det från pigan, som hörde det från sin morbror att han har goda skäl att misstänka att drottningen är antikrist. -2 Dygd
6. Nyligen träffade jag jordemodern som förlöste drottningen för flera år sedan och hon svär på att drottningen föddes med sex fingrar på ena handen. Jojo, djävulen märker alltid de sina... -2 Dygd
7. Drottningens franska är verkligen skandalöst dålig – ett tydligt tecken på hennes bristande bildning. -2 Klokhet
8. Min kusin earlen berättade nyligen i förtroende för mig att drottningen ofta blandar ihop bokstäver och siffror. Hon tycks vara en smula... bakom. -2 Klokhet
9. Visste du att drottningen skrev ett brev till ärkebiskopen och att han först trodde att ett barn hade skickat det, så gräslig var hennes handstil? -2 Klokhet

10. Drottningen? Varför skulle jag ha något att förtälja om drottningen? Hon är den absolut tristaste person jag någonsin har träffat.
-2 Klokhets
11. Tydligt kan inte drottningen skilja på Spanien och Italien: hon har sagt åt båda länderna att starta krig, inte mot den andra utan mot sig själva. -2 Klokhets
12. Det vare mig fjärran att tala illa om drottningen, men uppriktigt talat är jag rädd att hon inte riktigt förstår allt man säger till henne.
-2 Klokhets
13. Har du märkt att drottningen brukar gå runt och muttra för sig själv? Vad annat skulle hon kunna mumla om inte förbannelser...
-2 Gunst
14. Man behöver bara höra drottningen sjunga för att inse att hon är en bortbyting. Gud bevara konungen.
-2 Gunst
15. Jag undrar vad drottningens makalöst stilige unge privatlärare egentligen undervisar henne i? Det lär ju knappast vara latin...
-2 Gunst
16. Sömmerskan har berättat för mig att drottningen har på sig de mest osmickrande nattsärkar när hon sover. Undra på att kungen skyr hennes bädd! -2 Gunst
17. Jag borde inte berätta det här, men drottningen gjorde sannerligen inte något gott intryck på kungens älskade syster ...
-2 Gunst
18. Det börjar bli allt mer uppenbart att kungen inte längre hyser varma känslor för sin drottning. Han har redan siktet inställt på en annan, noblare dam ..
-2 Gunst
19. Jag avskyr att komma med dåliga nyheter min kära, men drottningen har spritt en massa elakt skvaller om dig. Man kan helt enkelt inte lita på henne.
-2 Popularitet
20. Jag fick syn på drottningens bara ben en kväll och de var så lurviga att jag är rädd att vi har fått en varulv på halsen. Du bör nog hålla dig på avstånd, för säkerhets skull.
-2 Popularitet
21. Jag kan inte avslöja hur detta har kommit till min kännedom, men jag vet med säkerhet att drottningen kan simma. Endast sjöjungfrur kan simma, och du vet väl hur farliga de är?
-2 Popularitet
22. Såg du drottningens klänning på julfesten? Den såg på pricken ut som den som jag hade på mig förra året. Se till att hon inte får syn på dig i din finaste klänning, det säger jag bara!
-2 Popularitet
23. Det är visst svårt för drottningen att passa in i fint sällskap, stackars liten. -2 Popularitet
24. Drottningen ser verkligen svårt sjuk ut. Själva skulle jag inte vilja komma nära henne, gud vet vad hon kan smitta en med!
-2 Popularitet
25. Var det du som berättade för mig att drottningen badar i åsnemjolk varje dag? Jag däremot är förnuftigt nog att hålla mig till två bad om året. Hon är knappast någon naturlig skönhet.
-2 Skönhet
26. Säg inte att jag har sagt det, men en av drottningens egna hovdammer berättade att drottningens vackra svallande lockar är allt annat än äkta. -2 Skönhet
27. Åh, jag tycker så synd om drottningen. Hon är helt klart typen som åldras snabbt och inte med behag. -2 Skönhet
28. Drottningens porträtt har precis visats upp, har du sett det? Det är underbart vackert... och inte det minsta likt henne. -2 Skönhet
29. Lova att inte berätta det för någon, men jag har skäl att misstänka att drottningen rakar ansiktet regelbundet. -2 Skönhet
30. Sömmerskan anförtrödde mig förra veckan att drottningen aldrig tar av sig korsetten. Man kan blott föreställa sig vilka gräsligheter som döljs där under... -2 Skönhet
31. Hörde du – drottningen proppade visst i sig hela sju hårdkokta ägg vid en måltid? Synnerligen ouppfostrat. -2 Charm
32. Jag har det från en säker källa att drottningen ägnade sig åt folkdans när hon var ung. Förfärligt.
-2 Charm
33. Bör jag jämföra drottningen med en ros? Likt den doftar hon, men allt annat än behagligt. -2 Charm
34. Det var högst olyckligt att min stackars morbror hertigen gick med på att dansa med drottningen. Hon trampade honom på fötterna så han bröt tån. -2 Charm
35. Jag brukar verkligen inte fara med skvaller, men jag hörde nyss ett sådant grymtande och morrande från drottningens sovrum att det bekräftar min misstanke om att hon egentligen är ett troll.
-2 Charm
36. Jag har fått reda på att drottningen har en fullkomligt vedervärdig hobby: mitt i natten går hon ut i palatsträdgården och trampar illvilligt ner alla blommor i rabatterna. -2 Charm



Strategiakortit



1. Turnajaiset
Joka kerta kun hyppäät toisen pelaajan ylitse, saat 2 pistettä 1 sijaan.
2. Sukuvaakuna
Suku on liian mahtava, jotta kurjien hovimiesten juonittelu voisi vaikuttaa siihen. Jos nostat viholliskortin (Courtier), voit olla välittämättä sen vaikutuksista.
3. Viattomuuden perikuva
Joka kerta kun käytät jonkun toisen kuningattaren hyveeseen vaikuttavaa juorukorttia, voit lisätä itsellesi samasta hyveestä 1 pisteen.
4. Kultaiset tohvelit
Kun olet heittänyt noppia, voit valita siirrätkö pelinappulaasi noppien osoittaman silmäluvun verran VAI siirrytkö 1 tai 2 askelta eteenpäin.
5. Tuki ulkomailta
Kansansuosioistasi (tai sen puutteesta) ei voi tulla tuhosi. Laskenut suosiosi voidaan jättää ottamasta huomioon tilanteessa, jossa se on yhtenä kolmesta hyveestä laskenut punaiselle vyöhykkeelle.
6. Rakastavaisten yölliset tapaamiset
Joka kerta, kun päätät pelivuorosi huoneen ulkopuolelle, lisää yksi piste hyvekategoriaan Kunnioitus.
7. Rippi
Ota valitsemasi pelivuoron alussa oma kuningatarpelinappulasi pois pelilaudalta. Muuta yhden hyveesi pistearvoksi 10. Palaa "riputyksestä" aloittamalla seuraava pelivuorosi Tudor-ruusulta.
Pane kortti pois käytön jälkeen.

8. Varastettu identiteetti
Varasta hyvepisteitä joltakin toiselta kuningattarelta. Muuta valitsemasi hyveen pistearvo varkauden kohteeksi joutuneen kuningattaren pistearvoa vastaavaksi. Epäonnisen kuningattaren kyseisen hyveen pistearvo palautetaan 10:een.
Pane kortti pois käytön jälkeen.
9. Kuninkaallinen kuulustelu
Lähetä yksi kuningattarista kuulusteluun poistamalla hänen pelinappulansa pelilaudalta, kun hän on aloittamassa pelivuoroaan. Hän voi käyttää omalla vuorollaan juorukorttia, mutta hän ei saa siirtää omaa pelinappulaansa eteenpäin. Kun kuulustelussa olleen kuningattaren vuoro tulee seuraavan kerran, hän aloittaa pelivuoronsa Tudor-ruusulta.
Pane kortti pois käytön jälkeen.
10. Yksityisopettaja
Heitä yhtä noppaa ja lisää hyvekategoriaan Viisaus nopan osoittaman silmäluvun verran pisteitä.
Pane kortti pois käytön jälkeen.
11. Huntu
Koko pelikierroksen ajan pistearvo on hyvekategoriasa Viehätysovoima suurempi kuin kaikkien muiden kuningattarien (huolimatta siitä onko todellisuudessa näin) aina siitä hetkestä, kun käytät korttia siihen hetkeen, kun vuorosi on seuraavan kerran. Saat sen ansiosta tämän pelikierroksen ajaksi hyvelaatan Viehätysovoima ja voitat mahdolliset taistelut juuri tästä hyveestä.
Pane kortti pois käytön jälkeen.
12. Täydellinen muotokuva
Aloita peli pistearvolla 14 hyvekategoriasa Kauneus.
Pane kortti pois käytön jälkeen.

Juorukortit



1. Kuulin, että kuningatar pesee toisinaan vaatteensa itse. Hänellä täytyy olla jotain salattavaa...
-2 Hyveellisyys
2. Näitkö sen hävyttömän silmäpelin, jota kuningatar harrasti trubaduurimme kanssa? Se todistaa selvästi, että näillä kahdella on suhde.
-2 Hyveellisyys
3. Olen kuullut, että kuningatar näyttää usein poissaolevalta jumalanpalveluksen aikana. Hän on varmasti sydämestään kerettiläinen. -2 Hyveellisyys
4. En haluaisi järkyttää sinua, mutta kun kävin eilen kappelissa näin kuningattaren salakuljettavan sinne kanankoiven, jota hän sitten kalusi muina miehinä.
-2 Hyveellisyys
5. Sanon tämän kunnian ja oman tunnon kautta... minulla ei ole tapana juoruilla, mutta kuulin keittäjältä, joka kuuli piialta, joka taas kuuli enoltaan meillä olevan hyvä syy epäillä kuningattaren olevan antikristus. -2 Hyveellisyys
6. Tapasin jokin aika sitten lapsenpäästäjän, joka oli vuosia sitten auttamassa kuningatarta maailmaan. Hän vannoo, että kuningattarella oli syntyessään kuusi sormea toisessa kädessään. Paholainen merkitsee aina omansa... -2 Hyveellisyys
7. Kuningattaren ranska on skandaalimaisen huonoa – hänen koulutuksessaan on selvästi suuria puutteita. -2 Viisaus
8. Serkkuni jaarli kertoi minulle luotamuksella, että kuningatar sekoittaa usein kirjaimet ja numerot. Hän vaikuttaa olevan hieman... jälkeenjäänyt. -2 Viisaus
9. Oletko kuullut, että kuningatar kirjoitti arkkipiispalle kirjeen ja piispa luuli sen olevan lapsen kirjoittama – niin kamalaa oli kuningattaren käsiala! -2 Viisaus

10. Kuningatar? Mitä kerrottavaa minulla olisi kuningattaresta? Hän on ehdottomasti kaikkein tylsin ihminen, jonka olen tavannut. -2 Viisautus
11. Kuningatar ei selvästi osaa erottaa Espanjaa Italiasta: hän on kehoittanut molempia maita aloittamaan sodan, tosin ei toisiaan vastaan vaan itseään vastaan. -2 Viisautus
12. Minä en puhu pahaa kuningattaresta, mutta rehellisesti sanottuna pelkään pahoin, ettei hän ihan ymmärrä kaikkea, mitä hänelle sanotaan. -2 Viisautus
13. Oletko huomannut, että kuningattarella on tapana kuljeskella ympäriinsä ja mutista itseksensä? Ja mitä muuta hän mumisi kuin kirouksia... -2 Kunnioitus
14. Ei tarvitse kuin kuulla kuningattaren laulavan ymmärtääkseen hänen olevan vaihdokas. Jumala suojelkoon kuningasta. -2 Kunnioitus
15. Ihmettelen vain, mitä kuningattaren nuori ja häikäisevän komea yksityisopettaja oikeastaan hänelle opettaa? Varmaankaan ei ihan pelkkää latinaa... -2 Kunnioitus
16. Ompelija on kertonut minulle kuningattaren käyttävän aivan kamalia yöpaitoja nukkuessaan. Ei mikään ihme, että kuningas karttaa hänen sänkyään! -2 Kunnioitus
17. Minun ei pitäisi kertoa tätä, mutta kuningatar ei tehnyt todellakaan kovin hyvää vaikutusta kuninkaan rakkaaseen sisareen... -2 Kunnioitus
18. Alkaa olla yhä selvempää, ettei kuninkaalla ole enää lämpimiä tunteita kuningattartaan kohtaan. Hänellä on jo tähtäimessään toinen, jalosukuisempi nainen... -2 Kunnioitus
19. Minua inhottaa tuoda ikäviä uutisia kultaseni, mutta kuningatar on levittänyt minusta usein ilkeitä kuulopuheita. Häneen ei voi yksinkertaisesti luottaa. -2 Kansansuosio
20. Näin eräänä iltana kuningattaren paljaat jalat ja ne olivat niin karvaiset, että pelkäsin ihmissuden olevan kintereillämme. Pysyttele hänestä kaukana, oman turvallisuutesi tähden. -2 Kansansuosio
21. En voi paljastaa, miten olen saanut tämän tietooni, mutta tiedän varmudella, että kuningatar osaa uida. Ainoastaan merenneidot osaavat uida – ja tiedät varmaan miten vaarallisia he ovat? -2 Kansansuosio
22. Näitkö kuningattaren puvun joulujuhlissa? Se näytti tismalleen samalta kuin puku, joka minulla oli viime vuonna. Pidä huoli, ettei hän näe sinua kaikkein kauneimmassa puvussasi, sanonpahan vain! -2 Kansansuosio
23. Kuningattaren on todella vaikea sopia hienojen ihmisten joukkoon, naisparka. -2 Kansansuosio
24. Kuningatar näyttää todellakin vakavasti sairaalta. Itse en haluaisi olla hänen lähelläänkään, luoja tietää mikä tauti hänestä voi tarttua! -2 Kansansuosio
25. Sinäkö kerroit minulle, että kuningatar kylpee aasinmaidossa joka päivä? Minä olen sentään niin järkevä, että käyn kylvyssä vain kaksi kertaa vuodessa. Kuningatar on tuskin kovinkaan luonnonkaunis. -2 Kauneus
26. Älä kerro kuulleesi tästä minulta, mutta eräs kuningattaren hovineidoista kertoi kuningattaren upeiden kiharoiden olevan kaikkea muuta kuin aidoit. -2 Kauneus
27. Voi, minun käy sääliksi kuningattarta. Hän on selvästi sitä tyyppiä, joka ikääntyy nopeasti ja kaikkea muuta kuin kauniisti. -2 Kauneus
28. Kuningattaren muotokuva on juuri paljastettu, oletko nähnyt sen? Se on uskomattoman kaunis... eikä yhtään hänen näköisensä. -2 Kauneus
29. Lupaa olla kertomatta kenellekään, mutta minulla on syytä epäillä, että kuningatar ajelee kasvonsa säännöllisesti partahöylällä. -2 Kauneus
30. Ompelijatar uskoi minulle viime viikolla, ettei kuningatar koskaan riisu korsettiaan. Voi vain kuvitella mitä kauheuksia sen alla on piilossa... -2 Kauneus
31. Kuulitko – kuningatar ahtoi itseensä jopa seitsemän kovaksi keitettyä muna yhdellä aterialla? Todella moukkamaista. -2 Viehätyivoima
32. Olen kuullut varmasta lähteestä, että kuningatar harrasti kansantansseja, kun hän oli nuori. Kamalaa. -2 Viehätyivoima
33. Pitäisikö minun verrata kuningattarta ruusuun? Hän on varmasti yhtä pisteliäs, mutta kaikkea muuta kuin miellyttävällä tavalla. -2 Viehätyivoima
34. Kävi todella onnettomasti, kun enoni herttua suostui tanssimaan kuningattaren kanssa. Hän astui enoni jalalle niin pahasti, että yksi varvas murtui. -2 Viehätyivoima
35. Minulla ei todellakaan ole tapana juoruilla, mutta kuulin jokin aika sitten sellaista örinää ja murahtelua kuningattaren makuuhuoneesta, että alan olla varma siitä, että hän on peikko. -2 Viehätyivoima
36. Olen saanut selville, että kuningattarella on kieroutunut harrastus: hän hiipii palatsin puutarhaan keskellä yötä ja talloo kaikki kukat joka ikisestä kukkapenkistä. -2 Viehätyivoima



Strategikort



1. Turnering
Tilføj 2 point i stedet for 1 point, hver gang du hopper over en anden spiller.
2. Slægtsvåben
Din slægt er for mægtig til at blive påvirket af ynkelige hofmænds intriger. Hvis du trækker et fjendekort (Courtier), kan du se bort fra dets virkninger.
3. Billede af uskyld
Hver gang du spiller et sladderkort, der påvirker en anden dronnings dyd, tilføjer du også 1 point til din egen dyd.
4. Guldtøfler
Når du har kastet terningerne, kan du vælge at flytte efter terningresultatet, ELLER gå yderligere 1 eller 2 trin.
5. Udenlandsk støtte
Din popularitet (eller mangel på samme) kan ikke blive dit fald! Det regnes heller ikke som 1 af 3 kategorier i den røde zone.
6. Natligt stævne
Tilføj 1 point i kategorien Gunst til din spillebrik, hver gang du afslutter dit træk udenfor et rum.
7. Bekendelse
I starten af et valgfrit træk skal du fjerne din dronningebrik fra spillepladen. Nulstil en af dine egenskaber til pointværdien 10. Retur fra "bekendelsen" sker ved at starte dit næste træk på Tudorrosen. Lægges bort efter brug.
8. Stjålet identitet
Stjæl valgfri point for egenskaber fra en af de andre dronninger. Indstil din egen pointværdi for den aktuelle egenskab til den bestjåle dronnings pointværdi for den samme egenskab. Hendes pointværdi i aktuell kategori nulstilles til 10. Lægges bort efter brug.

9. Kongeligt forhør
Send en af dine meddronninger til forhør ved at fjerne hendes brik fra spillepladen, når det er hendes tur til at starte sit træk. Hun kan spille et sladderkort, når det er hendes tur, men hun kan ikke flytte sin dronning. Næste gang, at det er hendes tur, skal hun starte sit træk fra Tudorrosen. Lægges bort efter brug.
10. Privatlærer
Kast 1 terning, og tilføj terningresultatet til dine point i kategorien kloghed. Lægges bort efter brug.
11. Sløret
I løbet af en hel spilrunde fra det træk, du vælger, at den skal begynde, til det er dit træk næste gang, ser din pointværdi i kategorien charme ud til at være højest for alle dronninger (hvad enten det passer eller ej). Dette giver dig charme-trofæet i denne runde og gør, at du kan vinde eventuelle stridigheder med bare den her egenskab. Lægges bort efter brug.
12. Perfekt portræt
Start spillet med pointværdien 14 i kategorien skønhed. Lægges bort efter brug.

Sladderkort



1. Jeg hørte, at dronningen nogle gange selv vasker sit tøj. Hun må have noget at skjule... -2 Dyd
2. Så du ikke det skamløse blink, at dronningen gav vores troubadour? Det viser klart og tydeligt, at hun har en kærlighedsaffære. -2 Dyd
3. Jeg har hørt, at dronningen ofte ser fraværende ud under gudstjenesten. Inderst inde er hun uden tvivl en kætter. -2 Dyd
4. Jeg beklager at skulle chokere dig, men under besøget i kapellet i går, så jeg, at dronningen smuglede et kyllinglår ind, som hun så gnaskede helt ubekymret. -2 Dyd
5. På ære og samvittighed plejer jeg bestemt ikke at sladre, men jeg hørte fra kokken, der hørte det fra pigen, der hørte det fra sin onkel, at han har god grund til at mistænke dronningen for at være antikrist. -2 Dyd
6. For nylig mødte jeg den jordemor, der forløste dronningen for flere år siden, og hun sværger på, at dronningen blev født med seks fingre på den ene hånd. Javist, djæveln mærker altid sin egne... -2 Dyd
7. Dronningens franske er virkelig skandaløst dårligt - et tydeligt tegn på hendes manglende uddannelse. -2 Kloghed
8. Min fætter earlen fortalte mig for nylig i al fortrolighed, at dronningen ofte blander bogstaver og tal sammen. Hun ser ud til at være en smule... ubegavet. -2 Kloghed
9. Vidste du, at dronningen skrev et brev til ærkebiskoppen, og at han først troede, at et barn havde sendt det, så grim var hendes håndskrift? -2 Kloghed

10. Dronningen? Hvorfor skulle jeg have noget at fortælle om dronningen? Hun er den mest triste person, jeg nogensinde har mødt. -2 Kloghed
11. Tilsyneladende kan dronningen ikke skelne mellem Spanien og Italien. Hun har bedt begge lande at gå i krig, ikke mod hinanden, men mod sig selv. -2 Kloghed
12. Det ligger mig fjernt at tale dårligt om dronningen, men helt ærligt er jeg bange for, at hun ikke rigtig forstår alt, hvad man siger til hende. -2 Kloghed
13. Har du bemærket, at dronningen normalt går rundt og mumler for sig selv? Hun kan nok ikke mumle andet end forbandelser... -2 Gunst
14. Du skal bare høre dronningen synge for at indse, at hun skal udskiftes. Gud bevare kongen. -2 Gunst
15. Jeg spekulerer på, hvad dronningens flotte, smukke unge lærer mon lærer hende? Det er nok ikke latin... -2 Gunst
16. Syersken har fortalt mig, at dronningen bærer de mest ubehagelige natklæder, når hun sover. Ikke mærkeligt, at kongen går udenom hendes seng! -2 Gunst
17. Jeg burde ikke fortælle det her, men dronningen gav bestemt ikke et godt indtryk på kongens elskede søster... -2 Gunst
18. Det bliver stadig tydeligere, at kongen ikke længere har varme følelser for sin dronning. Han har allerede udset sig en anden, mere nobel dame... -2 Gunst
19. Jeg hader at bringe dårlige nyheder til min kære, men dronningen har spredt en masse grim sladder om dig. Man kan helt enkelt ikke stole på hende. -2 Popularitet
20. Jeg fik et glimt af dronningens bare ben en aften, og de var så lurvede, at jeg er bange for, at vi har fået en varulv på nakken. Du bør nok holde dig på afstand for en sikkerheds skyld. -2 Popularitet
21. Jeg kan ikke afsløre, hvordan dette er kommet til min kundskab, men jeg ved med sikkerhed, at dronningen kan svømme. Kun havfruer kan svømme, og du ved, hvor farlige de er? -2 Popularitet
22. Så du dronningens kjole til julefesten? Den lignede på en prik, den som jeg havde på sidste år. Sørg for, at hun ikke ser dig i din fineste kjole, siger jeg bare! -2 Popularitet
23. Det er vist svært for dronningen at passe ind i fint selskab, lille stakkel. -2 Popularitet
24. Dronningen ser virkelig meget syg ud. Selv vil jeg ikke i nærheden af hende. Gud ved hvad hun kan smitte én med! -2 Popularitet
25. Var det dig, der fortalte mig, at dronningen bader i æselmælk hver dag? Jeg derimod er fornuftig og holder mig til at bade to gange om året. Hun er næppe en naturlig skønhed. -2 Skønhed
26. Sig ikke, at jeg har sagt det, men en af dronningens egne hofdamer har fortalt, at dronningens smukke krøller er alt andet end ægte. -2 Skønhed
27. Åh, jeg synes, at det er så synd for dronningen. Hun er helt klart typen, som ældes hurtigt og ikke med ynde. -2 Skønhed
28. Dronningens portræt er lige blevet vist frem. Har du set det? Det er virkelig smukt... og ligner slet ikke hende. -2 Skønhed
29. Lov, at du ikke fortæller det til nogen, men jeg har grund til at mistænke dronningen for at barbere sit ansigt regelmæssigt. -2 Skønhed
30. Syersken betroede mig i sidste uge, at dronningen aldrig tager sit korset af. Man kan kun forestille sig, hvilke rædsler der er gemt derunder... -2 Skønhed
31. Hørte du, at dronningen proppede hele syv hårdkogte æg i sig til et måltid? Ekstrem uopdragen. -2 Charme
32. Jeg har det fra en sikker kilde, at dronningen var vild med folkedans, da hun var ung. Forfærdeligt. -2 Charme
33. Skal jeg sammenligne dronningen med en rose? Hun dufter også, men det er alt andet end behageligt. -2 Charme
34. Det var meget ulykkeligt, at min fattige onkel hertugen gik med til at danse med dronningen. Hun trampede på hans fødder, så han brækkede en tå. -2 Charme
35. Jeg går normalt ikke med sladder, men jeg har lige hørt en sådan grynten og brummen fra dronningens soveværelse, som bekræfter min mistanke om, at hun virkelig er en trold. -2 Charme
36. Jeg har fundet ud af, at dronningen har en helt frastødende hobby. Midt om natten går hun ude i paladsets have og tramper rundt på alle blomster i blomsterbedene. -2 Charme



Strategikort



1. Turneringen
Legg til 2 poeng i stedet for 1 poeng hver gang du hopper over en annen spiller.
2. Slektsvåpen
Slekten din er for mektig til å bli påvirket av ynkelige hoffmenns intriger. Hvis du trekker et fiendekort (Courtier), kan du se bort fra kortets effekter.
3. Bilde av uskyld
Hver gang du spiller ut et sladderkort som påvirker en annen dronnings dyd, legger du også 1 poeng til din egen dyd.
4. Gullsko
Når du har kastet terningene, kan du velge å flytte i henhold til terningsresultatet ELLER flytte 1 eller 2 steg til.
5. Utenlandsk støtte
Din popularitet (eller manglende sådan) kan ikke bli ditt fall! Den kan heller ikke telle som 1 av 3 kategorier i den røde sonen.
6. Nattlige stevnemøter
Legg til 1 poeng i kategorien gunst på spillebrikken din hver gang du avslutter trekket ditt utenfor et rom.
7. Skrifte
Fjern Dronning-spillebrikken din fra brettet i begynnelsen av et valgfritt trekk. Tilbakestill en av egenskapene dine til poengverdi 10. Gå tilbake fra «skrifte» ved å begynne ditt neste trekk på Tudorrosen. Legg vekk kortet etter bruk.
8. Stjålet identitet
Stjel et valgfritt egenskapspoeng fra en av de andre dronningene. Still inn din egen poengverdi for den aktuelle egenskapen til den bestjålne dronningens poeng verdi for samme egenskap. Hennes poengverdi i aktuell kategori tilbakestilles til 10.
Legg vekk kortet etter bruk.

9. Kongelig forhør
Send en av dine meddronninger til forhør ved å fjerne hennes brikke fra spillebrettet når det er hennes tur til å starte sitt trekk. Hun kan spille ut et sladderkort når det er hennes tur, men ikke flytte dronningen sin. Neste gang det er hennes tur, må hun begynne sitt trekk fra Tudorrosen.
Legg vekk kortet etter bruk.
10. Privatlæreren
Kast 1 terning og legg terningsresultatet til dine poeng i kategorien klokskap.
Legg vekk kortet etter bruk.
11. Sløret
Under en hel spillerunde, fra trekket der du velger at den skal starte til det er ditt trekk neste gang, synes din poengverdi i kategorien sjarm å være høyest av alle dronningers (uansett om det virkelig er tilfellet eller ei). Dette gir deg sjarmtrofépoletten i denne runden og gjør at du kan vinne eventuelle kamper i nettopp denne egenskaper.
Legg vekk kortet etter bruk.
12. Perfekt portrett
Start spillet med poengverdien 14 i kategorien skjønnhet.
Legg vekk kortet etter bruk.

Sladrekort



1. Jeg hørte at dronningen vasker klærne sine selv iblant. Hun må ha noe å skjule... -2 Dyd
2. Så du ikke hvordan dronningen blunket skamløst til trubaduren vår? Det beviser helt tydelig at hun har et kjærlighetsforhold til ham. -2 Dyd
3. Jeg hører at dronningen ofte ser fraværende ut under gudstjenesten. Hun er utvilsomt en kjetter innerst inne. -2 Dyd
4. Jeg beklager at jeg må sjokkere deg, men ved besøket i kapellet i går så jeg dronningen smugle inn et kyllinglår som hun deretter gnagde helt åpenlyst på. -2 Dyd
5. Jeg pleier helt ærlig ikke å sladre, men jeg hørte fra kokken, som hørte det fra tjenestepiken, som hørte det fra sin onkel at han har gode grunner til å mistenke at dronningen er antikrist. -2 Dyd
6. Jeg traff nylig jordmoren som forløste dronningen for flere år siden, og hun sverger på at dronningen ble født med seks fingre på den ene hånden. Å ja, djevelen merker alltid sine... -2 Dyd
7. Dronningens fransk er virkelig skandaløst dårlig – et tydelig tegn på hennes manglende utdanning. -2 Klokskap
8. Min fetter jarlen fortalte nylig i all fortrolighet at dronningen ofte blander sammen bokstaver og tall. Hun virker å være en smule... tilbakestående. -2 Klokskap
9. Visste du at dronningen skrev et brev til erkebiskopen, og at han først trodde det var sendt av et barn; så dårlig var håndskriften hennes! -2 Klokskap

10. Dronningen? Hvorfor skulle jeg ha noe å fortelle om dronningen? Hun er absolutt den kjedeligste personen jeg noensinne har møtt. -2 Klokskap
11. Dronningen vet tydeligvis ikke forskjell på Spania og Italia: hun har bedt hvert land gå til krig, ikke mot det andre, men mot seg selv. -2 Klokskap
12. Det ville ikke falle meg inn å snakke nedsettende om dronningen, men jeg tror oppriktig talt ikke hun forstår alt man sier til henne. -2 Klokskap
13. Har du lagt merke til at dronningen har en tendens til å gå rundt og mumle for seg selv? Hva skulle hun kunne mumle om, hvis det ikke var forbannelser... -2 Gunst
14. Man behøver bare høre dronningen synge for å innse at hun er en bytting. Gud bevare kongen. -2 Gunst
15. Jeg lurer på hva dronningens elegante unge privatlærer egentlig underviser henne i? Det kan i hvert fall ikke være latin... -2 Gunst
16. Sømmersken har fortalt meg at dronningen har på seg de mest utiltalende nattkjoler når hun sover. Det er ikke rart kongen skyr hennes seng! -2 Gunst
17. Jeg burde ikke fortelle dette, men dronningen gjorde sanneligvis ikke noe godt inntrykk på kongens elskede søster... -2 Gunst
18. Det begynner å bli stadig mer åpenbart at kongen ikke lenger nærer varme følelser for sin dronning. Han har allerede stilt inn siktet på en annen, mer nobel kvinne... -2 Gunst
19. Jeg hater å komme med dårlige nyheter, min kjære, men dronningen har spredt en masse ondsinnet sladder om deg. Hun er kort og godt ikke til å stole på. -2 Popularitet
20. Jeg fikk øye på dronningens bare ben en kveld, og de var så lurvete at jeg er redd vi har fått en varulv blant oss. Du bør nok holde deg på avstand, for sikkerhets skyld. -2 Popularitet
21. Jeg kan ikke avsløre hvordan jeg fikk kjennskap til dette, men jeg vet med sikkerhet at dronningen kan svømme. Det er bare havfruer som kan svømme, og du vet vel hvor farlige de er? -2 Popularitet
22. Så du dronningens kjole på julefesten? Den vare prikk lik den jeg hadde på meg i fjor. Sørg for at hun ikke får øye på deg i din fineste kjole, jeg sier det bare! -2 Popularitet
23. Det er visst vanskelig for dronningen å passe inn i fint selskap, stakkars liten. -2 Popularitet
24. Dronningen ser virkelig svært syk ut. Selv ville jeg ikke komme nær henne, gudene vet hva hun kan smitte en med! -2 Popularitet
25. Var det du som fortalte meg at dronningen bader i eselmelk hver dag? Jeg derimot er fornuftig nok til å holde meg til to bad i året. Hun er ikke akkurat noen naturlig skjønnhet. -2 Skjønnhet
26. Ikke si at jeg har sagt det, men en av dronningens egne hoffdamer fortalte at dronningens fagre lokker er alt annet enn ekte. -2 Skjønnhet
27. Å, jeg synes så synd på dronningen. Hun er helt tydelig den typen som eldes raskt, og det uten verdighet. -2 Skjønnhet
28. Dronningens portrett er nettopp blitt vist fram, har du sett det? Det er vidunderlig vakkert... og ikke det minste lik henne. -2 Skjønnhet
29. Du må ikke fortelle det til noen, men jeg har grunn til å mistenke at dronningen barberer ansiktet jevnlig. -2 Skjønnhet
30. Sømmersken betrodde meg i forrige uke at dronningen aldri tar av seg korsettet. En kan bare forestille seg hvilke grusomheter som skjuler seg under det... -2 Skjønnhet
31. Hørte du – dronningen proppet visst i seg hele sju hardkokte egg ved et måltid? Virkelig uoppdragen. -2 Sjarm
32. Jeg har det fra en sikker kilde at dronningen drev med folkedans da hun var ung. Forferdelig. -2 Sjarm
33. Burde jeg sammenlikne dronningen med en rose? Hun dufter som den, men alt annet enn behagelig. -2 Sjarm
34. Det var høyst uheldig at min stakkars onkel hertugen gikk med på å danse med dronningen. Hun trampet ham på føttene slik at han brakk en tå. -2 Sjarm
35. Jeg pleier virkelig ikke å fare med sladder, men jeg hørte nettopp en slik grynting og brumming fra dronningens soverom at det bekrefter min mistanke om at hun egentlig er et troll. -2 Sjarm
36. Jeg har fått vite at dronningen har en fullstendig forferdelig hobby: midt på natten går hun ut i slottshagen og tramper ned alle blomster i bedene med den største fryd. -2 Sjarm

Tudor

King & Queens

Henry Tudor was crowned King of Henry VIII England in 1509, and quickly married the beautiful Spanish Princess Katherine of Aragon. He was happily married to Katherine for many years but she only gave him one surviving child: a daughter, Princess Mary. Henry was painfully aware of how important it was to have a male heir to leave the throne to, as at the time England had never been ruled by a Queen. Henry's concerns began to grow that his marriage to Katherine, who was also his older brother's widow, was cursed by God to never produce a son. As she grew older he grew impatient; time was running out.

Henry had several mistresses over the years, some of whom gave him children, but it wasn't until he fell in love with vivacious and witty Anne Boleyn that he first thought of replacing his Queen. Anne famously would not consent to lie with the King as a mere mistress, and Henry kept courting her for 14 years until they could finally marry – which only became possible when Henry decided to break faith with the Pope who refused him an annulment. This initiated a religious reform in the nation, with Henry as self-appointed head of the new Church of England.

Once married, Anne had one job: to give him the son he so longed for. But alas, the only healthy child she birthed was another daughter, Elizabeth. Elizabeth eventually became hailed as one of England's greatest ruling monarchs, but Henry could never have imagined that. The King was angry. He had moved heaven and Earth to marry Anne. When he heard rumours that Queen Anne was unfaithful, and had bewitched the King into marrying her, the King's thoughts turned to replacing his Queen once again. Anne, convicted of witchcraft and adultery, was beheaded at the Tower of London.

Henry moved on to Jane Seymour, who was meek and docile - everything Anne was not. Jane and Henry were betrothed just one day after Anne's execution and married 10 days after that, in the Chapel Royal at Hampton Court Palace. 17 months later and Jane gave birth to a son, Edward. Her place as his Queen was secure, he hailed her as his true love and the country rejoiced in the news of the long awaited male heir. Jane however did not fully recover from childbirth, and died 12 days later. The King mourned her greatly, and had her buried in St George's Chapel at Windsor Castle (The same chapel used in 2018 for the royal wedding of Prince Harry to Meghan Markle) - with a place by her side for him to one day join her.

Henry's advisers eventually persuaded him to marry again, this time for political gain. Portraits were sent for and a new wife was chosen: the German Princess Anne of Cleves. It was the first time Henry, the misguided romantic, didn't marry for love. But this did not suit him: he was married to Anne of Cleves for just 6 months before having the marriage successfully annulled. He said he found her too big and ugly to consummate the marriage, but it is widely thought that she was actually quite beautiful. Instead, it was probably her failure to instantly fall head over heels for the now fat and aging monarch, who rode out to meet her in a disguise to surprise her, that affronted his pride and put him off her for good. Unlike Katherine, Anne wisely assisted the annulment. In gratitude, she was named 'The King's Beloved Sister', given much property and frequently invited to court. Henry and Anne reportedly became great friends.

The next woman to marry Henry was a lively young girl called Katherine Howard, who was just a young teenager at the time. Over the years Henry had become cruel, unpredictable and paranoid. After only a short marriage, poor Katherine lost her head at just 19 years old on charges of adultery, just like Anne Boleyn before her.

King Henry's once famously impressive body and mind deteriorating, he took one more wife with whom to live out his final days: the clever and pious English widow, Katherine Parr. Katherine Parr narrowly escaped another dismal fate at the hands of Henry's tempestuousness; but with some luck and much intelligence and wisdom, she managed to survive him. Henry died in 1547 and was buried as he had wished, beside Jane Seymour.

So went the lives of King Henry's wives: Divorced, Beheaded, Died, Divorced, Beheaded, Survived.

Court gossip and scandal aided greatly in many of the Tudor Queens' demises. Rumours, whether true or false, played a large role at court - and if the King lost faith in you, you could lose your head.





Katherine of Aragon



Anne Boleyn



Jane Seymour



Anne of Cleves



Katherine Howard



Katherine Parr

