

Bliaron

KALTHANIEN PERINTÖ

KOLME KUNINGASTA

Noppapeli Bliaroniin

Uhkapelistä ajanvietteeksi

Noppapelit ovat olleet suosittuja lähes kaikkien kulttuurien parissa, eikä Bliaron ole poikkeus. Pelin alkuperää ei tunneta kovin tarkkaan, mutta sitä on pelattu Suuren Aron klaanien parissa jo kymmeniä vuosia. Pelin suosiosta kertoo se, että nykyään peliä pelaavat niin klaanilaiset, Ningarin aateliset kuin myös Longotin merirosvot. Varsinkin pelin uhkapeli-versio on hyvin suosittu matkalaisen keskuudessa.

Tämä minipeli on suunniteltu pelattavaksi joko sel-laisenaan tai osana roolipeliä. Mikäli hahmot esi-merkiksi päätyvät uhkapelaamaan jostain heille tärkeästä asiasta, voi olla paljon jännittävämpää ratkaista tilanne pelaamalla minipeliä kuin ratkai-semalla se tavallisella haasteella.


Minipelissä korostuu pelaajien oma huijaamisen taito hahmon taitojen sijaan, joten se ei välttämättä ole kaikkien mieleen. Tilanteeseen voi kuitenkin soveltaa myös muita heittoja, erityisesti mikäli joku huijaa tai käyttää magiaa.

Säännöt

Kaikki peliin osallistuvat tarvitsevat kolme noppaa. Peli koostuu kierroksista, joiden aikana pelaajat yrittävät saada mahdollisimman hyvän käden tai valehdella tiensä voittoon. Peliä voi pelata joko uhkapelinä tai vain tiettyyn pisterajaan asti.

Kierroksen kulku

Pelin alussa joku pelaajista arvotaan ensimmäisen kierroksen aloittajaksi. Tämän jälkeen kaikki pe-laajat heittävät noppia ja piilottavat heittonsa.

Ensimmäisenä vuorossa oleva pelaaja ilmoittaa muille pelaajille yksittäisen numeron, samoista nu-meroista muodostuneen parin tai kolmen numeron sarjan. Tätä kutsutaan huutamiseksi. Esimerkiksi heitossa  pelaaja voisi huutaa joko "yksi kuutonen" tai "kaksi viitosta".

Seuraavan pelaajan täytyy joko epäillä edellisen pelaajan väitteen todenperäisyyttä, tai huutaa itse arvoltaan isomman käden. Tämä siis tarkoittaa että noppien silmäluvun täytyy olla joko aiemmin ilmoi-tettua kättä suurempi, tai noppien lukumäärän tu-lee olla suurempi. Mikäli esimerkiksi aiempi pelaaja huusi "yksi nelonen", sopiva korotus olisi vaikka "yksi kuutonen" tai "kaksi nelosta".

Valehteleminen ja epäileminen

Kun joku pelaajista epäilee toisen pelaajan huutoa, hän voi vaatia pelaajaa paljastamaan kätensä.

Mikäli huutajan käsi ei ole sama kuin mitä hän huusi, oikein arvannut saa yhden pisteen.

Mikäli huutajan käsi on sama kuin mitä hän huusi, huutaja saa yhden pisteen.

Kun jonkun pelaajan nopat on paljastettu, kierros päättyy ja ensimmäisen pelaajan vasemmalla puolella istuvasta pelaajasta tulee uusi aloittaja ja uusi kierros alkaa.

Peliä pelataan usein ennalta sovittuun pistemää-rään asti, tai kunnes pelaajat luovuttavat.

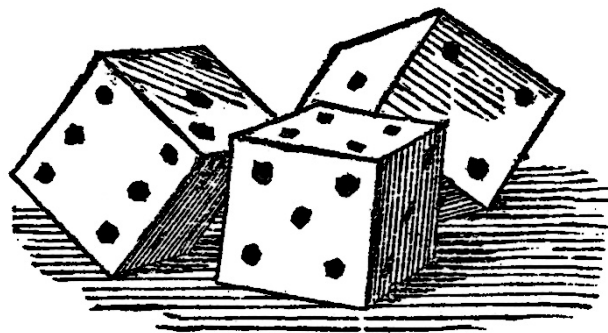
Uhkapeli-versio

Vaikka monet pelaavat peliä vain hovin vuoksi, sitä pelataan useimmiten uhkapelinä. Päästäkseen kierrokseen mukaan jokaisen pelaajan täytyy mak-saa yksi hopeamarkka. Rahat kerätään yhteiseen pottiin pelaajien eteen, ja kierroksen voittaja saa piste-merkinnän sijaan koko potin itselleen.

Korottaminen

Useat uhkapelaajat käyttävät myös korottamiseksi kutsuttua lisäsääntöä. Pelaajat voivat omalla vuorollaan, ennen huutamista, maksaa yhden hopeamarkan pottiin ja ostaa yhden ylimääräisen nopan. Pelaaja heittää noppaa, lisää sen käteensä ja tekee huudon sen perusteella.

Tätä sääntöä käytettäessä potti voi kasvaa huikeisiin summiin ja pelit voivat venyä hyvinkin pitkiksi mikäli pelaajat eivät halua luovuttaa.



Teksti ja idea: Antti Lax

Tutustu Bliaroniin osoitteessa:
www.northernrealms.net

