

HERREGÅRDENES DAG FOR SKOLER

MATERIALEKASSEN OG INDHOLDET



Formålet med "Herregårdenes Dag for Skoler" er at give herregårde landet over muligheden for at invitere og åbne for grundskolebesøg i dagene omkring "Herregårdenes Dag" d. 15. august (nogle bruger også materialet i deres formidling fremadrettet). I den forbindelse har Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum udviklet nogle gratis materialekasser som underviserne kan bestille til undervisning i klasselokalet og i et herregårdsmiljø efter deres valg og aftale, for at stille skarpt på adels- og herregårdshistorie. Herregårdene supplerer materialet i kassen med deres unikke lokalforankrede historie i håbet om en helstøbt læringsoplevelse.

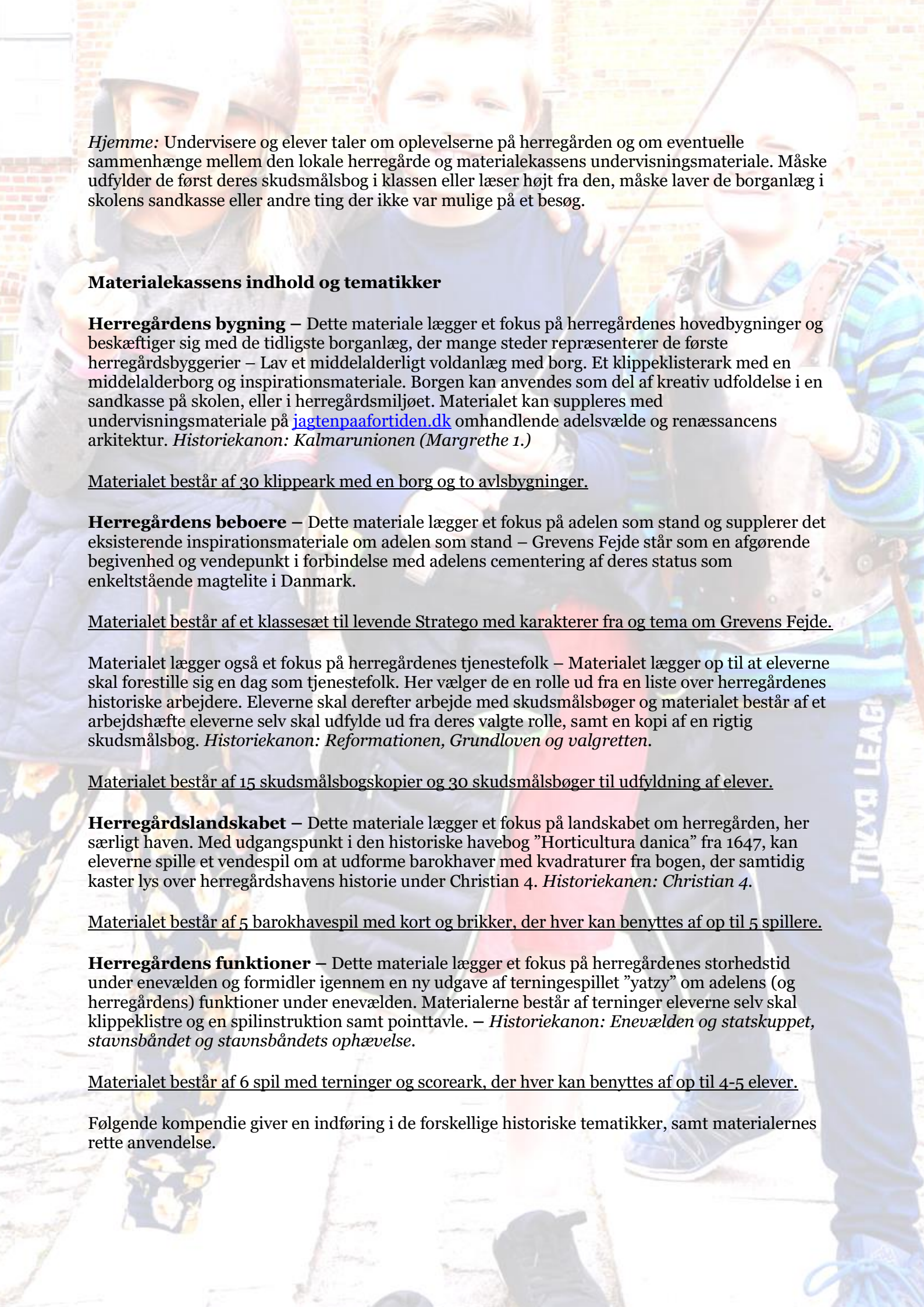
Man kan se mere på www.jagtenpaafortiden.dk/herregaardenes-dag-for-skoler/, hvor der allerede ligger noget inspirationsmateriale. Skriv linket eller scan koden for at besøge hjemmesiden.

Undervisningsmaterialet i kassen taler ind i fire forskellige temaer, der hver især bidrager til at svare på spørgsmålet om, hvad en herregård er for noget. Det meste af materialet lægger op til et klassisk hjem-ude-hjem-forløb.



Hjemme: Undervisere og elever forbereder det tilsendte materiale ved at klippe og klistre. Eventuelt undervises der om de forskellige tematikker.

Ude: Undervisere og eleverne besøger en herregård, får eventuelt en omvisning af en formidler og aktiverer derefter det tilsendte indhold som er blevet forberedt (klippet og klistret) hjemmefra i klassen. Det kan være man kan lave borganlæg i en sandkasse, spille levende stratego i en have eller spille de andre spil indendørs eller i haven under besøget.



Hjemme: Undervisere og elever taler om oplevelserne på herregården og om eventuelle sammenhænge mellem den lokale herregårde og materialekassens undervisningsmateriale. Måske udfylder de først deres skudsmålsbog i klassen eller læser højt fra den, måske laver de borganlæg i skolens sandkasse eller andre ting der ikke var mulige på et besøg.

Materialekassens indhold og tematikker

Herregårdens bygning – Dette materiale lægger et fokus på herregårdenes hovedbygninger og beskæftiger sig med de tidligste borganlæg, der mange steder repræsenterer de første herregårdsbyggerier – Lav et middelalderligt voldanlæg med borg. Et klippeklisteark med en middelalderborg og inspirationsmateriale. Borgen kan anvendes som del af kreativ udfoldelse i en sandkasse på skolen, eller i herregårdsmiljøet. Materialet kan suppleres med undervisningsmateriale på jagtenpaafortiden.dk omhandlende adelsvælde og renæssancens arkitektur. *Historiekanon: Kalmarunionen (Margrethe 1.)*

Materialet består af 30 klippeark med en borg og to avlsbygninger.

Herregårdens beboere – Dette materiale lægger et fokus på adelen som stand og supplerer det eksisterende inspirationsmateriale om adelen som stand – Grevens Fejde står som en afgørende begivenhed og vendepunkt i forbindelse med adelens cementering af deres status som enkeltstående magtelite i Danmark.

Materialet består af et klassesæt til levende Stratego med karakterer fra og tema om Grevens Fejde.

Materialet lægger også et fokus på herregårdenes tjenestefolk – Materialet lægger op til at eleverne skal forestille sig en dag som tjenestefolk. Her vælger de en rolle ud fra en liste over herregårdenes historiske arbejdere. Eleverne skal derefter arbejde med skudsmålsbøger og materialet består af et arbejdshæfte eleverne selv skal udfylde ud fra deres valgte rolle, samt en kopi af en rigtig skudsmålsbog. *Historiekanon: Reformationen, Grundloven og valgretten.*

Materialet består af 15 skudsmålsbogskopier og 30 skudsmålsbøger til udfyldning af elever.

Herregårdsskabet – Dette materiale lægger et fokus på landskabet om herregården, her særligt haven. Med udgangspunkt i den historiske havebog "Horticultura danica" fra 1647, kan eleverne spille et vendespil om at udforme barokhaver med kvadraturer fra bogen, der samtidig kaster lys over herregårdshavens historie under Christian 4. *Historiekanon: Christian 4.*

Materialet består af 5 barokhavespil med kort og brikker, der hver kan benyttes af op til 5 spillere.

Herregårdens funktioner – Dette materiale lægger et fokus på herregårdenes storhedstid under enevælden og formidler igennem en ny udgave af terningespillet "yatzy" om adelens (og herregårdens) funktioner under enevælden. Materialerne består af terninger eleverne selv skal klippeklistre og en spilinstruktion samt pointtavle. – *Historiekanon: Enevælden og statskuppet, stavnsbåndet og stavnsbåndets ophævelse.*

Materialet består af 6 spil med terninger og scoreark, der hver kan benyttes af op til 4-5 elever.

Følgende kompendie giver en indføring i de forskellige historiske tematikker, samt materialernes rette anvendelse.

Herregårde og forsvarsanlæg

Til underviseren

Danmark lægger jord til en lang række middelalderlige voldsteder som var bygget med forsvar for øje. Disse voldanlæg stammer primært fra ufredsperioden omkring 1300-tallet, men også helt tilbage til 1100-tallet kendes voldanlæg, der stadig kan ses i dag.

Voldsteder kan have forskellige udformninger, men består i hovedreglen af en forhøjet jordbanke, en såkaldt "motte" (fra fransk mote = høj) omkranset af vandfyldte grave, altså voldgrave og eventuelt jordvolde til at yde ekstra beskyttelse. På jordbanken, eller motten befandt borgen sig, i nogle tilfælde på flere banker, hvis der også var avlsgårde og boliger, en såkaldt "bailey". Se blandt andet det rekonstruerede billede af det middelalderlige Nørre Vosborg.



Rekonstruktion af det middelalderlige Vosborg, beliggende helt ud til Nisum Fjord. Tegning: Erik Sørensen fra <https://danmarkshistorien.dk/vis/materiale/stormflodernes-tid-klima-natur-og-flytningerne-af-noerre-vosborg-i-1500-tallet/>

En del af de befæstede gårde og voldsteder der findes rundt omkring i det danske land, udvikler sig i løbet af senmiddelalderen til det, vi i dag kalder herregårde. Det er derfor meget muligt, at forsvarselementerne man kan se på mange danske herregårde, vidner om en lang historisk tilknytning til det omkringliggende landskab.

Anlægget på Spøttrup består eksempelvis i dag i sin grundform af en middelalderborg med voldanlæg. Borgen er placeret i midten af voldanlægget og omgivet af to voldgrave med en op til ni meter høj jordvold imellem. Jordvolde var brugbare i forbindelse med at hæmme fjendens synslinje og fungerede som kuglefang for eventuelt artilleri.

Voldanlægget har en meget særegen firkantet form og dens placering i landskabet er et taktisk greb i dens forsvarsfunktion. Spøttrup sø fungerer som et ekstra forsvarselement, fordi adgang til herregården var henlagt til en smal vej langs søen og den ydre voldgrav. Ved indgangen gennem jordvolden har vindebroer flankeret af vagttårne også bidraget til den tunge befæstning.

Konceptet med at anvende naturen og landskabet som et naturligt forsvarsværk ses mange steder, som for eksempel på Gammel Estrup, hvor Alling å, der løber bag herregården, fungerer som en sekundær voldgrav til den indre, der omkranser borganlægget. Ved Viborg ligger det yngste voldsted ved Hald herregård på en Holm 200 meter ude i Hald sø og udnytter på den måde de eksisterende vandforhold, ligesom på Kalø slot der er placeret på en ø langt ude i Kalø Vig. Mange moderne herregårde ligger på gamle voldsteder og her nævnes i flæng Nørre Vosborg, Gisselfeld, Tirsbæk, Lykkesholm, Birkelse og Ausumgaard, der betragtes som det yngste voldsted herhjemme. Blandt andre nævneværdige voldsteder, der gør brug af landskabet, kan Klejtrup voldsted ved Hobro, Hindsgavl voldsted ved Middelfart og Bastruptårnet på Sjælland nævnes.

De danske middelalderlige voldsteder har i mange tilfælde fundet god anvendelse under optøjer og borgerkrige, og det har muligvis været med rettidig omhu at voldanlæggene omkring bispeborge som Spøttrup og Hald blev udbygget i senmiddelalderen. Grevens fejde, der brød ud i 1534, gik nemlig særdeles hårdt udover en række herregårde, hvor vrede bondehære stormede og afbrændte herregårde i jagten på blandt andet adelsfolk. Det vides dog ikke med sikkerhed, om Spøttrup blev truffet af Skipper Clements bondehær under Grevens Fejde.

Det er ikke på alle voldanlæg at der har ligget en stor og flot middelalderborg og på mange måder er Spøttrup anlægget specielt. En lang række af de danske borge var hverken store eller særligt tungt befæstede som Spøttrup. I 1396 lovgiver Margrete 1. endda imod oprettelsen af privatejede borganlæg, altså, forsvarsanlæg opført af almindelige adelsfolk eller stormænd. Dette forbud ophævedes under visse forudsætninger af Kong Hans i 1483. Se linket eller scan koden for mere læsning:

<https://danmarkshistorien.dk/vis/materiale/margrethe-1s-forordning-1396/>



Med klippearket i materialekassen kan I klippe jeres eget middelalderlige borganlæg og opføre et middelalderligt voldanlæg, en såkaldt *"Motte and bailey"* i eksempelvis en sandkasse eller lignende.

Grevens Fejde Stratego

Til underviseren

Man tænker oftest reformationen som et religiøst opgør imellem Katolikker og Protestanter. Rundt omkring i Europa findes der mange forskellige nye religiøse retninger i begyndelsen af 1500-tallet, der alle søger et opgør med den traditionelle og ledende katolske kirke, der styres af Paven i Rom.

Dette har også indflydelse på opgøret i Danmark. Tydeligst kommer dette til udtryk, i forbindelse med kongevalget efter Frederik d. 1.s død i 1533. Her skal rigsrådet, de rigeste og mægtigste mænd i Danmark fra den øverste stand i samfundet vælge en ny konge. Problemet er, at de ikke kan blive enige eftersom de forskellige kandidater til kongemagten, strider imod de forskellige grupperinger i rigsrådets interesser i forhold til spørgsmål om religion og magt.

De gejstlige, biskopperne, ønsker slet ikke nogen af repræsentanterne. Det er fordi at de to mulige konger, Christian II og Christian III, begge er protestanter der ønsker et opgør med pavemagten, altså, alt det der giver biskopperne ret til deres magt og rigdom i Danmark. Hvis reformationen gennemføres i Danmark, er det slut for biskopperne. Det religiøse får herigennem indflydelse på en intern magtkamp der allerede eksisterer mellem gejstlige og verdslige adelsfolk, men der er også et socialt aspekt af fejden.

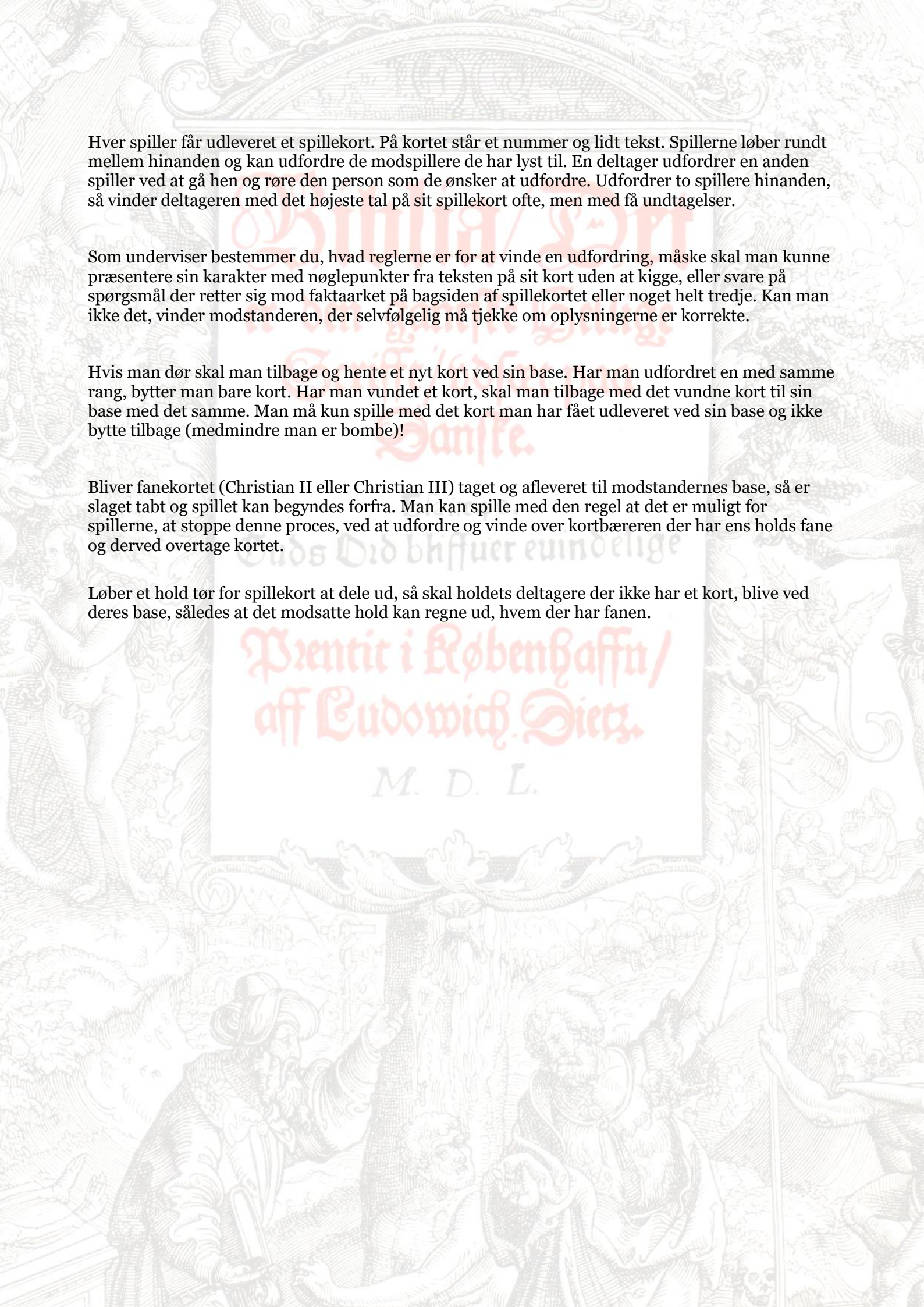
Selve fejden indledes af en militæraggression fra handelsbyen Lübeck, ledt af Greve Christoffer, der lægger navn til opgøret. Denne side støttes af borgere og bønder overalt i Danmark der deltager i fejden ud fra andre motiver, end Lübeckerne der støtter Christian II. Specielt ønsker bønder og borgere bedre vilkår, og en mere rimelig fordeling af kirkens rigdomme. Både Christian II og Christian III er nemlig som nævnt åbenlyst protestanter, hvilket vil sige at Grevens Fejde ikke udelukkende kan tilskrives et spørgsmål om religion, men nærmere hvem den nye religion skal gavne i en social sammenhæng. Groft sagt bliver fejden i praksis en kamp mellem rige og magtfulde adelsmænd på den ene side af fejden mod de fattige undertrykte bønder på den anden side.

Nogle steder leder opgøret til en reel hovedjagt på danske adelsfolk, hvor adelsfolk slagtes på deres godser og deres herregårde brændes af. Særligt hårdt går det ud over Nordjylland og øerne. Årsagen hertil, skal blandt andet ses på den enorme sociale ulighed i samfundet, der har eksisteret forud for fejden.

Spillet

Grevens Fejde spilles som levende Stratego af to hold. På den ene side de Lutherske adelige under Christian III, der ønsker at reformere Danmark og indføre adelsvælde. På den anden side oprørske bønder, og lejesvende under tyske Grev Christoffer der støtter Christian II.

Hvert hold har en base hvor der lægges strategi og de døde deltagere får nye spillekort. Det vil sige en eller to af eleverne eller underviserne skal være generaler og uddele kort. Man må ikke komme nær modstanderens base. Banen ligger mellem de to baser.



Hver spiller får udleveret et spillekort. På kortet står et nummer og lidt tekst. Spillerne løber rundt mellem hinanden og kan udfordre de modspillere de har lyst til. En deltager udfordrer en anden spiller ved at gå hen og røre den person som de ønsker at udfordre. Udfordrer to spillere hinanden, så vinder deltageren med det højeste tal på sit spillekort ofte, men med få undtagelser.

Som underviser bestemmer du, hvad reglerne er for at vinde en udfordring, måske skal man kunne præsentere sin karakter med nøglepunkter fra teksten på sit kort uden at kigge, eller svare på spørgsmål der retter sig mod faktaarket på bagsiden af spillekortet eller noget helt tredje. Kan man ikke det, vinder modstanderen, der selvfølgelig må tjekke om oplysningerne er korrekte.

Hvis man dør skal man tilbage og hente et nyt kort ved sin base. Har man udfordret en med samme rang, bytter man bare kort. Har man vundet et kort, skal man tilbage med det vundne kort til sin base med det samme. Man må kun spille med det kort man har fået udleveret ved sin base og ikke bytte tilbage (medmindre man er bombe)!

Bliver fane kortet (Christian II eller Christian III) taget og afleveret til modstandernes base, så er slaget tabt og spillet kan begyndes forfra. Man kan spille med den regel at det er muligt for spillerne, at stoppe denne proces, ved at udfordre og vinde over kortbæreren der har ens holds fane og derved overtage kortet.

Løber et hold tør for spillekort at dele ud, så skal holdets deltagere der ikke har et kort, blive ved deres base, således at det modsatte hold kan regne ud, hvem der har fanen.

Spillekortene har følgende egenskaber

-

Kortene er inddelt efter styrke, begyndende med det stærkeste kort til det svageste.

X. Hærfører - Hærføreren kan tage alle andre på nær **Spionen** (S) og **Bomben** (B)

8. - Kan tage alle på nær **X'et** og **Bomben**.

7. - Kan tage alle på nær **X'et**, **8** og **Bomben**

6. - Kan tage alle på nær **X'et**, **8**, **7** og **Bomben**

5. - Kan tage alle på nær **X'et**, **8**, **7**, **6** og **Bomben**

4. - Kan tage alle på nær **X'et**, **8**, **7**, **6**, **5** og **Bomben**

3. - Kan kun tage **Bomberyderen**, **1** og **Spionen**.

BR. Bomberyder - kan kun tage **1**, **Spionen** og **Bomben**

1. - Kan kun tage **Spionen**.

S. Spion - Spionen kan kun tage nr. 11

B. Bombe - Kan tage alle på nær **Bomberyderen**. Bomben kan ikke udfordre, men skal vente på udfordringer. Bomben kan som det eneste kort byttes til et nyt ved basen.

F. Fanen (Kongen) - Fanen kan ikke udfordre nogle og tages af alle.

Tyendet som samfundsgruppe

Til underviseren



Tjenestefolk i alle afskygninger foran hovedbygningen på Gammel Estrup anno 1918.

I 1854 blev en særlov vedtaget. Det var Tyendeloven, der så dagens lys, og med den var der pludselig skabt en række pligter og rettigheder i forholdet mellem tyendet og dets arbejdsgiver, f.eks. herremanden på en herregård. Tidligere havde forskellige forordninger løseligt bestemt forholdet mellem de to parter. Ved Grundlovens vedtagelse i 1849 fik tyendet ikke mange demokratiske rettigheder eller andre rettigheder i øvrigt. De fik for eksempel ikke stemmeret. Tyendet var som samfundsgruppe sat på nederste trin i samfundspyramiden.

Tyendeloven var skrevet til fordel for arbejdsgiverne. Tyendet eller tjenestefolk havde langt de fleste pligter og arbejdsgiveren havde de fleste rettigheder. Tyendet havde for eksempel kun 6 forskellige muligheder for at forlade sin arbejdsgiver, men arbejdsgiveren havde 17 muligheder for at fyre tyendet. Loven bestemte også, at alt tyende altid skulle have en skudsmålsbog. I denne bog stod et uddrag af loven om skudsmålsbøger, og den skulle forsynes med enten politimesterens eller præstens stempel. I bogen skrev arbejdsgiveren, hvornår tyendet var blevet ansat, og hvornår det fratrådte tjenesten. Nogle arbejdsgivere skrev også en anbefaling i bogen, men det blev ulovligt i

1867. Årsagen var, at nogle arbejdsgivere skrev usande og dårlige anbefalinger. En sådan anbefaling fulgte tyendet resten af dets liv, og en dårlig anbefaling betød, at det var meget svært at finde et nyt arbejde. Tyendeloven fastsatte ikke en øvre grænse for arbejdstiden, og arbejdsgiver kunne derfor kræve, at tyendet stod til rådighed 24 timer i døgnet.

Med grundlovsændringen i 1915 fik tyendet endelig stemmeret, men det var først i 1921 Tyendeloven blev afløst af Medhjælperloven. Det betød blandt andet, at tyendebegrebet og revselsesretten blev afskaffet. Tyendeloven havde givet arbejdsgiver ret til at prygle ansatte piger under 16 år og drenge under 18 år, men det blev nu helt ulovligt. Medhjælperloven fastsatte desuden regler for medhjælpernes boligforhold, kost og rettigheder ved sygdom. Men loven fastsatte endnu ikke en øvre grænse for arbejdstiden. Man var derfor stadig langt fra de rettigheder vi kender i dag.

Lad eleverne udfylde deres egen skudsmålsbog, ud fra en af personerne på rollelisten (udover selvfølgelig forpagteren), der kan findes digitalt ved at følge linket eller scanne koden:

<https://jagtenpaafortiden.dk/wp-content/uploads/2021/07/Rolleliste.pdf>



Renæssancens have

Til underviseren



Haveområdet ved Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum, i sin grundform udformet som barokhave med kvadraturer og symmetriske haveelementer omkring havens centrale akser.

Der har givetvis knyttet sig mindre nyttehaver til de befæstede gårde, der i løbet af senmiddelalderen udviklede sig til det, vi i dag kalder herregårde. Men vi kender stort set intet til udformningen af disse – og hvad eksistensen af prydhaver og deres eventuelle udformning og placering angår, er vi overladt til rene gisninger.

Væsentligt mere ved vi om renæssancens danske herregårdshaver, selvom der heller ikke fra denne periode findes bevarede anlæg; men her kommer forskellige skriftlige kilder og illustrationer os til hjælp. Især Horticultura Danica, Danmarks første havebog, giver en god indsigt i tidens danske havekunst. Bogen, der blev trykt i København i 1647, er forfattet af kongens urtegårdsmand Hans Rasmussøn Block. Af Rasmussøns illustrationer fremgår det, at der blev sat stor pris på sirlig geometri i tiden; Rasmussøn anbefaler, at man ved havens anlæggelse gør sit bedste for at kvarterene – havens underinddelinger eller bede – bliver firkantede, ”Thi det er det fornemsete”

Således anlægger både adelsfolk og konger prægtige haveanlæg i renæssancen med mange forskelligartede og flotte kvadraturer. Haverne indeholder både nytteplanter og krydderurter til indtagelse med mere, men også prydhaver til øjets og sjælens nydelse. Mange moderne eller genopførte haver ved herregårde og slotte ligger langs med de oprindeligt udtænkte linjer, der

anlagdes i renæssancen efter tidens sirlige geometriske forskrifter. Haven var en vigtig del af herregårdens udtryk og iscenesættelse. En af danmarkshistoriens største bygherrer Christian 4. skulle derfor også have flotte haver til sine prægtige slotte og Rosenborg slot, kongens lystslot i København, tager jo lige præcis navn efter en blomst, der var at finde i righoldige mål ved slottet. Christian 4. havde her ansat mange gartnere, blandt andet en kendt botanicus og læge ved navn Otto Sperling. I gartnerens nøje beskrivelser kan man blandt andet se det store udvalg af roser, der var i haven, og fra regnskab i 1618 kan man se, at der indkøbes 400 rosentræer, og senere indforskrives ikke mindre end 1.000 hvide Rosentræer og 100 røde Provencerosentræer fra Holland.

Opdelingen i ensartede kvarterer beplantet med lave hække, der dannede fine mønstre med plads til forskellige blomster, videreførtes i barokkens haver. Men hvor renæssancens haver ofte arbejdede med ligestillede akser krævede barokken som nævnt, at én akse ubestrideligt fremstod som den bærende – denne tanke var enevældens magtforståelse omsat til havekunst.

Skriv linket ind eller scan koden for mere læsning om emnet:

<https://www.danskeherregaarde.dk/landskab/herskabet-i-landskabet/de-danske-herregaardshaver>



Med et lille vendespil lægger vi fokus på renæssancens herregårdshaver og deres prægtige kvadraturer. Spillet kan spilles af mellem to til fem personer ad gangen, der hver især spiller som en af renæssancens urtegårdsmænd, der skal tage bestillinger fra slotte og herregårde og ved hjælp af kvadraturer i forskellige farver, opfylde bestillingens krav og derved score point.



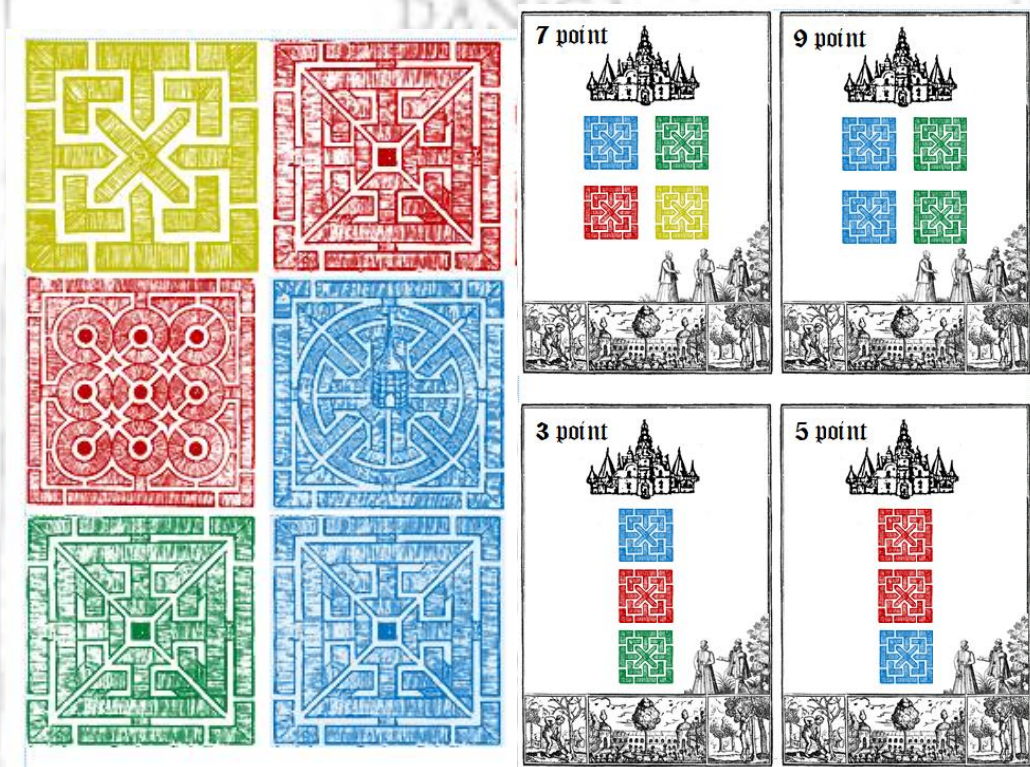
Tryckt i Kjøbenhavn / af Peter

Kalle / Aar 1647.

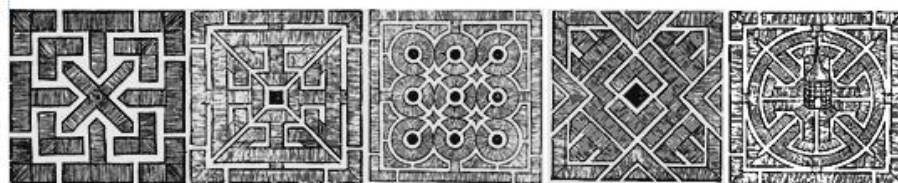
Paa Jørgen Jacobs Dødsfel: Tilføjning / af Kalle
der bærer om til frø

Spillet

Spillet består af en bunke med bestillingskort og en bunke med kvadraturer i forskellige farver. Begge bunker blandes før spillets start og lægges med forsiden nedad. Herefter lægger man 4 forskellige bestillinger frem på bordet foran spillerne og 6 kvadraturer.



Spillerne tager nu en tur på skift med at udvælge og tage forskellige kvadraturer, så de kan opfylde bestillingerne og score point. Bestillingerne har forskellige farvekombinationer der skal opfyldes og giver derfor forskellige point. På bestillingerne skal man udelukkende forholde sig til farverne.



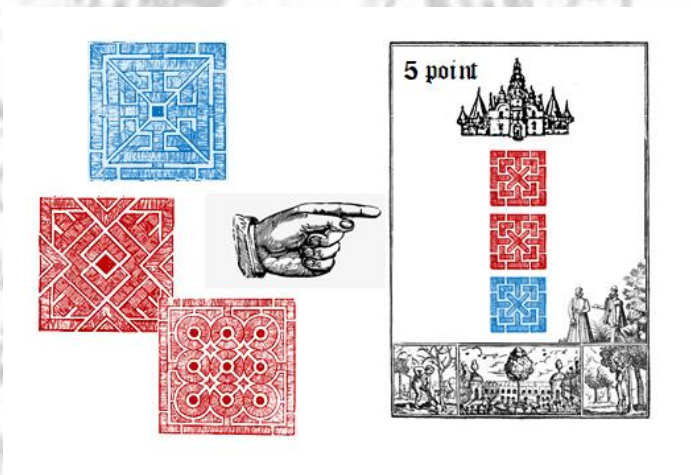
Kvadraturerne har derimod både forskellige farver og forskellige mønstre. Man skal samle forskelligfarvede kvadraturer for at opfylde

bestillinger. Det gør man i sin tur ved at vælge et af de særlige kvadraturmønstre og tage alle brikker uagtet farve, der har det samme mønster som de brikker, som er lagt frem på bordet. Brikkerne gemmer man foran sig. Man kan i sin tur, når man har en farvekombination, der passer med en bestilling, med det samme veksle sine brikker til bestillingen, tage bestillingen fra bordet,

og lægge den ved siden af sig sammen med de brugte brikker. De brikker man har til overs, beholder man til næste gang. Brikkerne man bruger på at matche en kombination på en bestilling, er ude af dette spil og alle de bestillinger man på denne måde tager fra bordet, regner man til slut sammen.

Spillet slutter når der ikke er flere kvadratiske brikker tilbage. Spilleren med flest samlede point vinder spillet.

Hver gang en spiller fjerner brikker eller bestillinger fra bordet, lægges der nye på, så der altid er 6 brikker og 4 bestillinger.



Særlige regler: Spilleren der sidst har lavet havearbejde, starter spillet. De spillere der ikke starter spillet, starter til gengæld med en tilfældigt trukket farvet brik.

Hvis en spiller overser en brik på bordet, der passer med det mønster vedkommende har valgt, når der skal tages farvede brikker fra bordet, kan en anden spiller råbe "*botanicus*" og selv indsamle den oversete brik.

Man kan spille med den særrregel, at brikkerne med et lysthus på, giver en spiller mulighed for at "reservere" en bestilling der ligger på bordet. Det vil sige at man, hvis man tager brikkerne med lysthuse på, når man skal vælge farvede brikker fra bordet, både får brikkerne med lysthuse, men altså også må tage og gemme en bestilling foran sig selv om man ikke kan løse kombinationen med det samme. Bestillingen gemmes indtil man kan indløse kombinationen, eller indtil spillets slutning hvor den så ikke medregnes i ens point.



Druck: Kiepenhaffn / an Peter
Kalle / Mar. 1847.
Das Jergin Buche Verlag: Zittau / an Kalle
Der Banden in Kalle



ADELSYATZY

Til underviseren

Før spillet: Print de 4 unikke adelsterninger. Klip dem, fold dem og lim dem. Print en pointtavle og find en blyant.

Under spillet: Spillet foregår ligesom almindeligt yatzy. Til venstre ses forskellige kombinationer, man kan rulle efter med de fire terninger for at opnå point. I stedet for at rulle efter tal med almindelige terninger for at få "Fuldt Hus", "3 eller 4 ens" eller "Yatzy" og score point, ruller man efter særlige ikoner på de printede terninger, for at gøre noget eller blive til noget som adelig i 1700-tallet. Man kan for eksempel gøre militær karriere og blive "Feltmarskal" eller blive "Geheimeråd". De forskellige kombinationsmuligheder ses til venstre.

Har man rullet og valgt en særlig kombination, skriver man sine point til højre i skemaet.

Man ruller med de 4 særlige terninger for at få de rigtige kombinationer. Man kan rulle tre gange.

Når man ruller, ruller man først alle 4 terninger, af dem vælger man de terninger fra, man ønsker at gemme til slutningen af ens tur. Man må efter første slag rulle resten af de terninger, man ikke har gemt en gang mere, tage de ønskede terninger fra det slag, og så rulle de resterende en sidste gang.

Man behøver ikke at rulle terningerne om, men kan også vælge at beholde sit første eller andet slag.

Kig til sidst på de samlede terninger og noter dine point efter den kombination terningerne viser. Man behøver ikke bruge alle terningerne.

Det kan eksempelvis være man har rullet en herregård, hartkorn og en kongekrone. Med de ikoner kan man blive "Baron".



(Pas på! vælger du "Baron", kan du ikke blive "Greve").

Ved punkterne hvor der står "eller", skal man vælge imellem to muligheder, har man brugt pointfeltet og sit slag til en af mulighederne, kan man ikke gøre det om.

Kan man ikke lave nogen af kombinationerne på pointtavlen, skal man sætte et kryds i et af de tomme pointfelter under ens navn. Man starter altid med at sætte krydserne fra toppen og bevæger sig så ned af. Det fjerner mulighederne for flere point, senere i spillet.

Det var din tur. Når alle har gjort det samme, er der gået en runde.

Tæl jeres point sammen når arket er fyldt. Spilleren med flest samlede point vinder spillet.

De forskellige kombinationer kan ses på pointtavlen. Kombinationerne knytter sig til handlinger, titler eller andre ting fra adeliges liv i 1700-tallet. Man kan læse mere om de forskellige symboler, på den anden side.