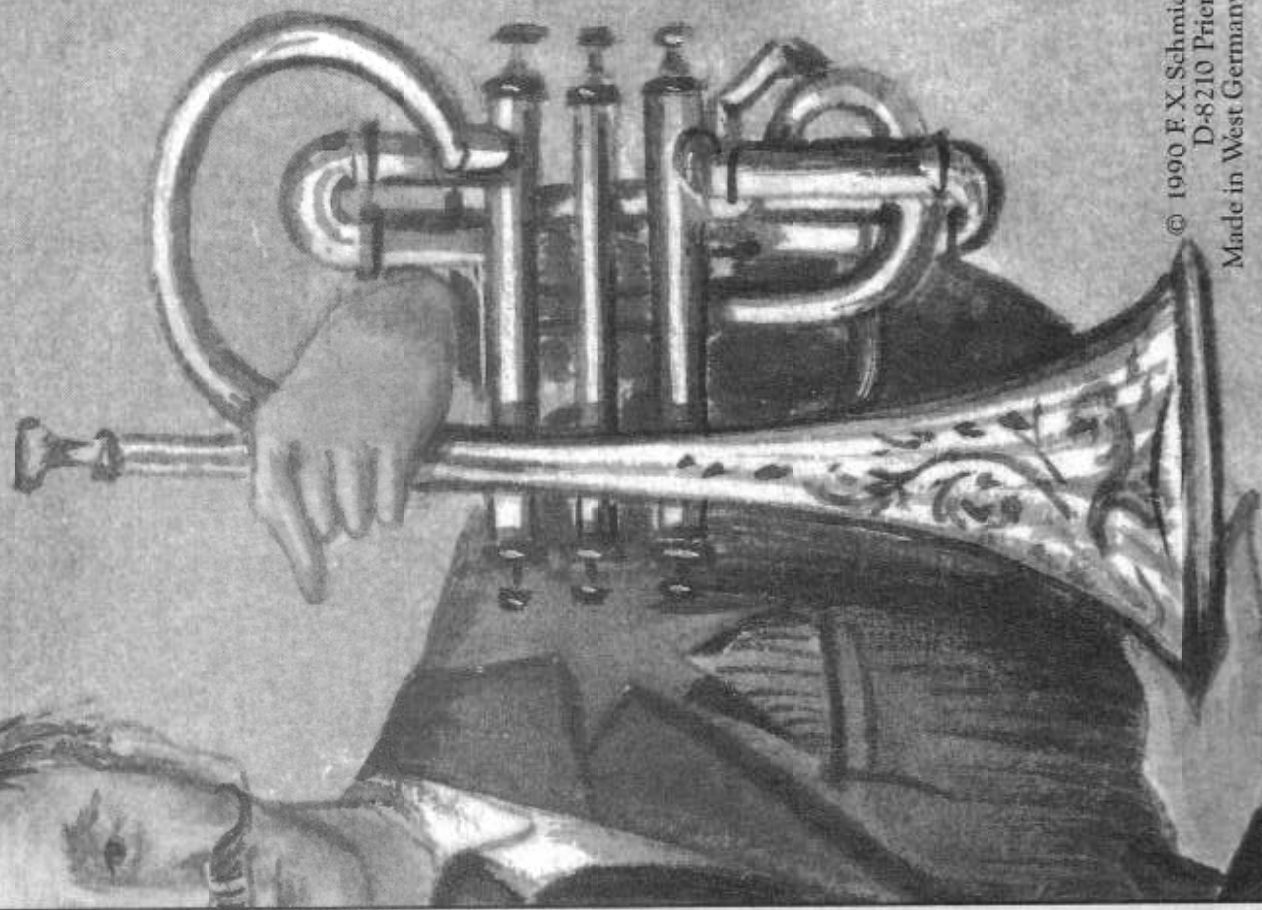


# ADEL VERPFLICHTET

Das große Bluffspiel um Diebe, Lords und Pfeifenköpfe

Klaus Teuber



© 1990 F.X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in West Germany



No. 71223.8

## DIE SPIELIDEE

Für 2 – 5 Spieler ab 12 Jahren

Sammelwütige Lords im altherwürdigen Londoner »Club Antique« haben eine skurrile Wette abgeschlossen. Ihr Ziel ist es, in verschiedenen Schlössern die größten und wertvollsten Ausstellungen zu veranstalten. Die Sammelobjekte sind so skurril wie die Wette: Pfeifenköpfe, Nachttöpfe, Masken, Starsouvenirs, Spielzeug und alte Reklameschilder.

Die Lords, deren Rolle die Spieler übernehmen, können an zwei Orten verschiedene Aktionen durchführen. Im Auktionshaus versuchen sie vor allem, ihre Sammlung zu vergrößern. Im Schloß dagegen können sie in erster Linie durch Ausstellungen Zugpunkte für ihre Spielfiguren erreichen. Frei nach dem Motto »Die Wette heiligt die Mittel« setzen sie dabei nach Herzenslust Diebe ein oder versuchen, mit ihrem Detektiv fremde Diebe ins Gefängnis zu stecken.

Das Vertrackte an diesem Spiel ist, daß alle Beteiligten immer gleichzeitig handeln. Entscheidend ist es, zur rechten Zeit am richtigen Ort zu sein, um dort die beste Aktion durchzuführen. Dazu gehören Fingerspitzengefühl, richtiges Einschätzen der Mitspieler, Bluff sowie natürlich etwas Glück.

## SPIELZUBEHÖR



### ■ 1 Spielplan

Dieser zeigt den Clubraum als Startfeld und die Dinnertafel als Ziel; die Lauffelder vorbei an den Schlössern, in denen die Ausstellungen bewertet werden; das Auktionshaus mit zwei Schaufenstern und der Kasse; die Gefängniszellen für Diebe.

■ 5 Wappensteine als Spielfiguren in fünf verschiedenen Farben.

## TAKTISCHE HINWEISE

Überlegen Sie sich gut, welchen Ort und dann welche Aktion möglicherweise Ihre Mitspieler ausspielen wollen. Die Größe der Sammlung, das aktuelle Angebot in dem Auktionshaus, die Position auf dem Spielplan, die Konkurrenz am jeweiligen Ort, die bereits ausgegebenen Schecks, die Diebe im Gefängnis – all das sind wichtige Gesichtspunkte, nach denen Sie Ihre Mitspieler einschätzen sollten. Wenn Sie all dies bedenken, zum richtigen Ort und zur richtigen Aktion greifen, haben Sie schon fast gewonnen. Nur zu dumm, daß mal wieder alle gleichzeitig das gleiche wollen – denn Adel verpflichtet!

## SONDERREGELUNG FÜR ZWEI SPIELER:

1. Die Überraschungsvariante: Beide Spieler legen beliebige Orts- und Aktionskarten auf einmal verdeckt ab. Anschließend werden jeweils beide Karten auf einmal aufgedeckt.
  2. Die Konfrontationsvariante: Beide Spieler sind immer abwechselnd am gleichen Ort – im Auktionshaus oder im Schloß. Der Ort wird vorher zur Erinnerung laut verkündet, und dann wird nur noch die gewünschte Aktionskarte ausgespielt.
- Beide Varianten haben ihren eigenen Reiz und garantieren auch zwei Spielern unterhaltsamen Spielspaß!



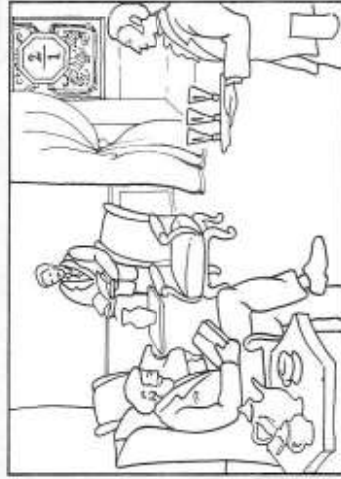


## SPIELVORBEREITUNGEN

■ **Die Orts- und Aktionskarten** werden nach Farben sortiert und bereitgelegt. Ein Spieler nimmt eine Karte pro Farbe, mischt sie und läßt die anderen verdeckt ziehen. So wird die Spielfarbe für jeden Teilnehmer bestimmt.

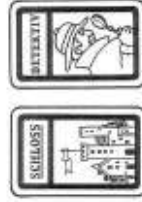
Jeder Spieler erhält nun den kompletten Satz in seiner gezogenen Farbe auf die Hand. Übrige Kartensätze werden in die Schachtel zurückgelegt.

■ Jeder Spieler nimmt sich in seiner Farbe eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld:



■ **Die Sammelkarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn vier dieser Karten verdeckt ausgeteilt. Diese schaut sich jeder an und legt sie erstmal verdeckt vor sich ab.

Die restlichen Sammelkarten kommen als etwa gleichstarke offene Stapel auf die beiden Felder mit den Schaufenstern des Auktionshauses. Es stehen also immer zwei Karten zur Auswahl, solange nicht ein Stapel aufgebraucht ist.



### 2 Dieb

Der Dieb entwendet Sammelkarten aus den zuvor aufgedeckten Ausstellungen. Dadurch kann man zusätzliche Sammelkarten bekommen.

Jeder Spieler, der im Schloß einen Dieb einsetzt, darf aus jeder Ausstellung eine Sammelkarte seiner Wahl entwenden. Bei mehreren Dieben hat der Dieb mit der höheren Zahl (= Berufserfahrung) die erste Wahl; dann folgen die anderen. Würde kein Detektiv eingesetzt, nehmen die Spieler ihre Diebkarten wieder auf die Hand.

### 3 Detektiv

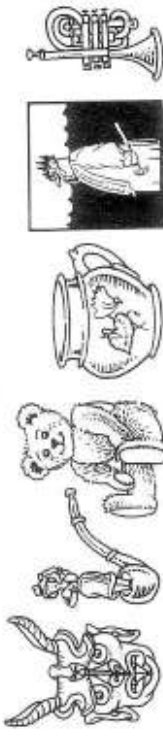
Der erfolgreiche Einsatz eines Detektives bringt zusätzliche Zugpunkte für die Spielfigur.

Der Detektiv darf **nur im Schloß** eingesetzt werden. Alle eingesetzten Detektive bringen grundsätzlich **alle Diebe**, die sie dort greifen können, **ins Gefängnis**; unabhängig davon ob sie klauen konnten oder nicht.

Alle Spieler mit erfolgreichen Detektiven rücken nun ihre Spielfigur um die Anzahl von Feldern vorwärts, die ihrer Figurenposition auf dem Spielplan zu diesem **Zeitpunkt** entspricht. Die Detektivkarten werden nach jedem Einsatz wieder auf die Hand genommen.



Braun dürfte hier 1 Feld, Blau dürfte 2 Felder, Grün + Beige dürften je 3 Felder und Lila dürfte 4 Felder vorrücken, wenn ihr Detektiv erfolgreich war.

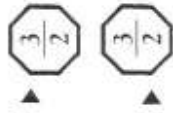




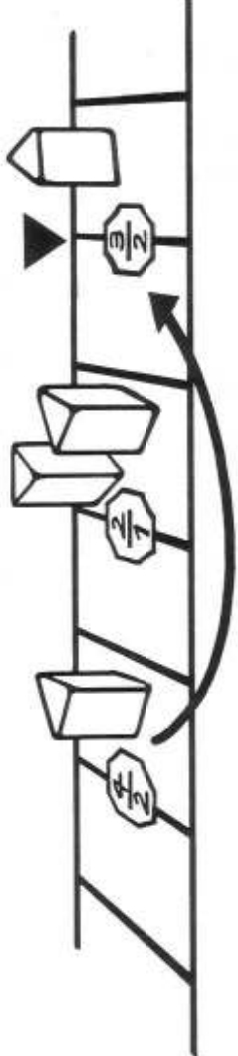
Jeder darf **nur eine Ausstellung** vor sich aufdecken. Bei zwei getrennten Gruppen (z. B. AAB, DEE) muß man sich jeweils entscheiden, welche man ausstellen will.

Stellt **nur ein Spieler** aus, besitzt er automatisch die **wertvollste Ausstellung**. Dafür genügt das Minimum von drei Sammelkarten. Stellen **mehrere Spieler** aus, wählt jeder verdeckt eine erfolgsversprechende Menge an Sammelkarten aus. Diese werden dann gleichzeitig aufgedeckt und so die Rangfolge der Ausstellungen ermittelt.

Die **vorderste Spielfigur** bestimmt, wie die beiden besten Ausstellungen belohnt werden. Das Feld, auf dem sie steht, ist durch zwei Wertungszahlen gekennzeichnet. Diese gelten für beide Laufelder unter dem jeweiligen Schloß.



Die **höhere Zahl** bestimmt, wie viele Felder der Spieler mit der **wertvollsten Ausstellung** seine Figur jetzt vorrückt. Die **niedrigere Zahl** bestimmt, wie viele Felder der Spieler mit der **zweitwertvollsten Ausstellung** jetzt vorrückt. Weitere Ausstellungen gehen leer aus.



Die Aktionskarte **AUSSTELLUNG** wird nach jedem Einsatz wieder aufgenommen. Die für eine Ausstellung aufgedeckten Sammelkarten werden nach jeder Runde ebenfalls wieder aufgenommen; aber erst dann, wenn ggf. Diebe in Aktion getreten sind.

**SPIELABLAUF**

Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Jede Runde gliedert sich in **vier Phasen**:

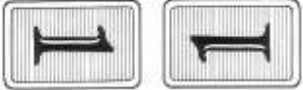
**1. PHASE:**

**WAHL DES ORTES**

Zunächst müssen sich alle Spieler überlegen, ob sie die Ortskarte **AUKTIONSHAUS** oder **SCHLOSS** ausspielen wollen.

Im **Auktionshaus** werden Sammelkarten angeboten. Wer eine der beiden oberen Sammelkarten erwerben möchte, sollte sich für das Auktionshaus entscheiden. Näheres wird in der 3. Phase erklärt.

Im **Schloß** finden Ausstellungen statt. Wer u. a. seine Sammelkarten ausstellen möchte, um damit seine Spielfigur vorwärts zu bringen, sollte sich für das Schloß entscheiden. Näheres wird in der 4. Phase erklärt.



**Ortskarte ausspielen:** Haben sich die Spieler für einen Ort entschieden, legen sie die jeweilige Ortskarte verdeckt vor sich ab. Dann decken alle gleichzeitig ihre Ortskarte auf. Nun ist jeder Spieler darüber informiert, an welchem Ort seine Mitspieler eine Aktion starten wollen. Die Ortskarten werden nach Abschluß der vier Phasen wieder auf die Hand genommen.

**2. PHASE:**

**WAHL DER AKTION**

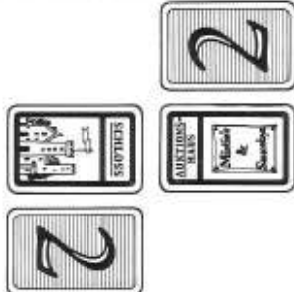
Die Spieler überlegen sich jetzt, welche Aktion sie an dem von ihnen gewählten Ort durchführen wollen. Dabei spielt es eine wichtige Rolle, die möglichen Aktionen der Mitspieler richtig einzuschätzen.

Die Spieler im **Auktionshaus** haben die Möglichkeit, mit der Aktionskarte **SCHECK** eine der beiden Sammelkarten zu erwerben oder mit der Aktionskarte **DIEB** einen fremden Scheck aus der Kasse zu holen.



Die Spieler im Schloß haben die Möglichkeit, mit der Aktionskarte **AUSSTELLUNG** ihre Sammelkarten auszustellen, um damit die eigene Spielfigur vorwärts zu bringen. Oder sie spielen die Aktionskarte **DIEB** aus, um sich Sammelkarten aus eventuellen Ausstellungen der Mitspieler zu greifen. Letztlich kann ein Spieler im Schloß auch den **DETEKTIV** einsetzen, um in Aktion getretene Diebe ins Gefängnis zu befördern.

**Aktionskarte ausspielen:** Haben sich die Spieler für ihre jeweilige Aktion entschieden, legen sie ihre Aktionskarte verdeckt neben ihre Ortskarte.



**3. PHASE:**

**IM AUKTIONSHAUS**

Zuerst decken alle Spieler im Auktionshaus gleichzeitig ihre Aktionskarten auf und führen die Aktionen in folgender Reihenfolge durch:

**1 Scheck**

Mit einem Scheck kann man im Auktionshaus eine der beiden oberen Sammelkarten von den Schau- fensterstapeln bekommen und so die Anzahl der eigenen Sammelkarten vergrößern.

Werden mehrere Schecks geboten, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Scheck. Er legt diesen Scheck auf das Kassenfeld, nimmt sich eine der beiden oberen Sammelkarten und fügt sie seiner Sammlung bei. Die unterlegenen Schecks werden wieder auf die Hand genommen.

**2 Dieb**

Mit einem Dieb kann man im Auktionshaus den soeben eingezahlten Scheck vom Kassenfeld nehmen, um ihn in einer späteren Runde als eigenen Scheck auszuspielen.



Wird kein Scheck eingezahlt, geht der Dieb leer aus, denn Schecks aus vorangegangenen Runden sind tabu. **Achtung:** Setzen mehrere Spieler einen Dieb ein, bleibt der Scheck in der Kasse. Die Dieb- karten werden anschließend wieder auf die Hand genommen.

**Die 3. Phase kann entfallen**, wenn später alle Sammelkarten aufgebraucht sind oder kein Spieler mehr einen Scheck besitzt.

**IM SCHLOSS**

Haben die Spieler ihre Aktionen im Auktionshaus beendet, decken die Spieler im Schloß ihre Aktionskarten auf. Sie führen jetzt ihre Aktionen in folgender Reihenfolge durch:

**1 Ausstellung**

Durch eine erfolgreiche Ausstellung seiner Sammelkarten kann man die eigene Spielfigur vorwärtsbewegen. Wer ausstellen möchte, muß **mindestens drei zusammengehörige Sammelkarten** besitzen und diese vor sich aufdecken. Nach oben gibt es in der Anzahl keine Begrenzung.

Die **Zusammengehörigkeit** von Sammelkarten ist durch die Serien-Kennbuchstaben A, B, C, D, E und F symbolisiert, deren Reihenfolge nicht unterbrochen sein darf.

**Beispiel:** Ausstellungen können sein: AAB, CC, D, EEE, DEF. Keine Ausstellungen sind: AAC, BCF, DE.

**Am wertvollsten** ist die Ausstellung mit den meisten Sammelkarten; bei gleicher Anzahl gewinnt die Ausstellung mit dem ältesten Sammelobjekt.

**4. PHASE:**

