



Adel Verpflichtet

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

Adel Verpflichtet ist ein Bluff- und Sammelspiel für 2 bis 5 Personen. Ihr spielt Lords eines Londoner Clubs, die um die wertvollste Sammlung skurriler Objekte wetteifern. Alle entscheiden gleichzeitig und verdeckt, ob sie im Auktionshaus Karten kaufen oder im Schloss ausstellen, stehlen oder Diebe fangen. Wer die Absichten der anderen am besten durchschaut, sitzt am Ende ganz vorn an der Dinnertafel.

Spielziel

Am Ende soll eure Spielfigur an der Dinnertafel weiter vorn sitzen als alle anderen.

Vorbereitung

Jede Person zieht verdeckt eine Farbe und erhält dazu 2 Ortskarten und 8 Handlungskarten. Alle stellen ihre Figur in den Clubraum. Die 45 Sammelkarten werden gemischt, jede Person bekommt 4 davon verdeckt. Der Rest kommt in 2 offenen Stapeln auf die Schaufenster des Auktionshauses.

So spielt ihr

- 1 Alle legen gleichzeitig verdeckt eine Ortskarte: Schloss oder Auktionshaus. Dann wird aufgedeckt.
- 2 Alle legen verdeckt eine passende Handlungskarte dazu: Scheck oder Dieb fürs Auktionshaus, Ausstellung, Dieb oder Detektiv fürs Schloss.
- 3 Auktionshaus zuerst: Der höchste Scheck kauft eine Sammelkarte, der Scheck wandert in die Kasse. Ein einzelner Dieb nimmt diesen Scheck an sich.
- 4 Dann das Schloss: Ausstellungen aus mindestens 3 Karten mit lückenloser Buchstabenfolge werden verglichen. Die beiden besten rücken vor, die Weite bestimmt das Wertungsfeld neben der führenden Figur.
- 5 Diebe im Schloss nehmen aus jeder Ausstellung 1 Karte. Ein Detektiv schickt alle aufgedeckten Diebe ins Gefängnis und rückt selbst vor.
- 6 Alle nehmen ihre Karten zurück, eine neue Runde beginnt.

So gewinnt ihr

Sobald eine Figur die Dinnertafel erreicht, folgt eine letzte Wertung der größten Ausstellungen. Wer danach am weitesten vorn sitzt, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt eure Spielfigur vom Clubraum über die Lauffelder bis zur Dinnertafel bringen und dort möglichst weit vorn landen. Vorrücken dürft ihr nur im Schloss: entweder mit einer der beiden besten Ausstellungen der Runde oder mit einem erfolgreichen Detektiv. Dafür braucht ihr Sammelkarten, die ihr im Auktionshaus kauft oder mit Dieben bei den anderen holt. Sobald eine Figur die Dinnertafel erreicht, entscheidet eine letzte Ausstellungswertung über die Plätze.

Spielmaterial

1 Spielbrett

5 Spielfiguren (Wappensteine)

10 Ortskarten

40 Handlungskarten

45 Sammelkarten

Spielaufbau

- Nehmt von jeder Farbe die Ortskarte SCHLOSS, mischt diese 5 Karten und lasst jede Person verdeckt eine ziehen. Das ist ihre Spielfarbe.
- Jede Person erhält in ihrer Farbe zusätzlich die Ortskarte AUKTIONSHAUS und die 8 Handlungskarten: 4 Schecks, 2 Diebe, 1 Detektiv, 1 Ausstellung.
- Kartensätze nicht benutzter Farben wandern zurück in die Schachtel.
- Jede Person stellt den Wappenstein ihrer Farbe auf das große Startfeld im Clubraum.
- Mischt die 45 großen Sammelkarten. Jede Person erhält 4 davon verdeckt, schaut sie an und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Teilt die übrigen Sammelkarten in 2 ungefähr gleich große Stapel und legt sie offen auf die beiden Schaufenster des Auktionshauses. So liegen immer 2 Karten zur Auswahl.
- Die Gefängniszellen in der Mitte gelten nur bis zur Zahl der Mitspielenden: zu viert die Zellen 1 bis 4, zu dritt 1 bis 3, zu zweit 1 und 2.

Spielbeginn

Es gibt keine Startperson, denn alle handeln gleichzeitig. Die erste Runde beginnt damit, dass jede Person verdeckt eine Ortskarte vor sich legt. Zu Beginn zählt das Wertungsfeld im Clubraum für die Zugweite.

Spielablauf

Der Rundenaufbau

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde hat 4 Phasen in fester Reihenfolge: Ort wählen, Handlung wählen, Auktionshaus abwickeln, Schloss abwickeln.

Phase 1: Ort wählen

Jede Person entscheidet, ob sie diese Runde im Auktionshaus oder im Schloss handeln will, und legt die passende Ortskarte verdeckt vor sich. Haben alle gewählt, werden die Ortskarten gleichzeitig aufgedeckt. Sie bleiben bis zum Rundenende offen liegen. Jetzt weiß jeder, wo die anderen hinwollen.

Im Auktionshaus könnt ihr Sammelkarten kaufen oder Schecks stehlen. Im Schloss könnt ihr ausstellen, Sammelkarten aus fremden Ausstellungen stehlen oder mit dem Detektiv Diebe jagen. Nur im Schloss bewegen sich Figuren.

Phase 2: Handlung wählen

Nun legt jede Person verdeckt eine Handlungskarte neben ihre Ortskarte. Erlaubt sind je nach Ort:

- Auktionshaus: ein Scheck oder ein Dieb. Der Detektiv ist hier verboten.
- Schloss: die Ausstellungskarte, ein Dieb oder der Detektiv.

Die Ausstellungskarte darf nur legen, wer tatsächlich eine Ausstellung bilden kann.

Was eine Ausstellung ist

Eine Ausstellung besteht aus mindestens 3 Sammelkarten, nach oben ohne Grenze. Die Karten gehören zu 6 Serien mit den Buchstaben A bis F. Die Buchstaben eurer Karten müssen im Alphabet lückenlos aufeinander folgen. Gleiche Buchstaben dürfen mehrfach vorkommen.

- Gültig sind zum Beispiel AAA, AABBC, CCD oder DEF.
- Ungültig sind AB (zu wenig Karten), BCF und AACE (Lücke im Alphabet).

Phase 3: Handlungen im Auktionshaus

Zuerst decken alle mit der Ortskarte AUKTIONSHAUS ihre Handlungskarten gleichzeitig auf.

- 1 Schecks:** Wer den höchsten Scheck gezeigt hat, sucht sich die oberste Karte von einem der beiden Stapel aus. Der Scheck kommt auf das Kassenfeld. Alle mit niedrigeren Schecks gehen leer aus, nehmen ihren Scheck aber wieder auf die Hand und können ihn später erneut spielen.
- 2 Diebe:** Wer einen Dieb gezeigt hat, nimmt sich den in dieser Runde eingezahlten Scheck aus der Kasse. Diesen Scheck darf er später wie einen eigenen einsetzen. Wurde in dieser Runde nichts eingezahlt, geht der Dieb leer aus. Schecks aus früheren Runden sind tabu. Zeigen mehrere Personen im Auktionshaus einen Dieb, behindern sie sich gegenseitig und niemand bekommt den Scheck. Die Diebkarten gehen danach zurück auf die Hand.

Phase 4: Handlungen im Schloss

Ist das Auktionshaus abgewickelt, decken alle mit der Ortskarte SCHLOSS ihre Handlungskarten gleichzeitig auf. Die Abwicklung folgt dieser Reihenfolge:

- 1 **Ausstellungen:** Wer die Ausstellungskarte gezeigt hat, muss jetzt mindestens 3 zusammengehörige Sammelkarten offen auslegen. Wer mehrere getrennte Ausstellungen bilden könnte, wählt eine davon. Stellt nur eine Person aus, hat sie automatisch die wertvollste Ausstellung. Stellen mehrere aus, stellen alle ihre Ausstellung in der Hand zusammen, legen sie verdeckt ab und decken gemeinsam auf. Die wertvollste Ausstellung ist die mit den meisten Karten. Bei gleicher Anzahl gewinnt die Ausstellung mit dem ältesten Objekt. Die Ausstellungen bleiben bis zum Rundenende offen liegen.
- 2 **Figuren vorrücken:** Nur die beiden besten Aussteller ziehen. Wie weit, zeigt das Wertungsfeld neben dem Lauffeld der führenden Figur. Es trägt 2 Zahlen: Die höhere Zahl gilt für die wertvollste Ausstellung, die niedrigere für die zweitwertvollste. Alle anderen Aussteller ziehen nicht. Zu Beginn zählt das Wertungsfeld im Clubraum.
- 3 **Diebe im Schloss:** Erst nach Wertung und Bewegung werden die Diebe aktiv. Jede Person mit einem aufgedeckten Dieb nimmt sich aus jeder ausliegenden Ausstellung 1 Karte ihrer Wahl. Bei 3 Ausstellungen sind das also 3 Karten. Gibt es keine Ausstellung, geht der Dieb leer aus. Bei mehreren Dieben wählt der mit der höheren Zahl auf dem Beutesack zuerst, danach folgen die anderen nach absteigender Erfahrung.
- 4 **Detektive:** Sobald mindestens eine Detektivkarte im Schloss liegt, wandern alle dort aufgedeckten Diebe ins Gefängnis, egal ob sie etwas gestohlen haben oder nicht. Die gerade erbeuteten Karten behalten die Diebe trotzdem. Wurde mindestens ein Dieb gefangen, prüft jede Person mit Detektiv, an welcher Position ihre Figur gerade steht: Die führende Figur rückt 1 Feld vor, die zweite 2 Felder, die dritte 3 Felder und so weiter. Taucht kein Dieb auf, bleibt der Detektiv ohne Wirkung.
- 5 **Gefängnis:** Ein gefangener Dieb kommt in Zelle 1. Alle schon einsitzenden Diebe rücken um eine Zelle weiter. Werden mehrere Diebe gleichzeitig gefangen, kommt der mit der niedrigeren Nummer zuerst hinein, die höheren folgen. Es gibt so viele Zellen wie Mitspielende. Wer in der letzten Zelle sitzt und weiterrücken müsste, kommt frei: Die Diebkarte geht an ihren Besitzer zurück und ist wieder spielbar.

Rundenende

Alle nehmen ihre Ortskarten und die verbliebenen Handlungskarten zurück auf die Hand. Auch ausgestellte Sammelkarten werden wieder aufgenommen und verdeckt bereitgelegt. Sind irgendwann keine Sammelkarten mehr im Auktionshaus, wird es geschlossen. Ab dann wird nur noch im Schloss gespielt.

In einer Runde müssen nicht alle Orte oder Handlungen vorkommen. Wählt zum Beispiel niemand das Schloss, entfallen alle Schlosshandlungen in dieser Runde.

Der Spielzug

- 1 Alle legen gleichzeitig verdeckt eine Ortskarte (Schloss oder Auktionshaus) und decken sie dann gemeinsam auf.
- 2 Alle legen verdeckt eine am gewählten Ort erlaubte Handlungskarte daneben.
- 3 Die Spieler im Auktionshaus decken auf: Der höchste Scheck kauft eine Sammelkarte, danach greift ein einzelner Dieb den eingezahlten Scheck ab.
- 4 Die Spieler im Schloss decken auf: Ausstellungen werden verglichen, die beiden besten Figuren rücken vor.
- 5 Diebe im Schloss nehmen aus jeder Ausstellung 1 Karte, der erfahrenste zuerst.
- 6 Liegt ein Detektiv, kommen alle Diebe im Schloss ins Gefängnis und die Detektiv-Spieler rücken entsprechend ihrer Position vor.
- 7 Alle nehmen Orts-, Handlungs- und Sammelkarten wieder auf.

Sonderregeln

- Der Detektiv darf nie im Auktionshaus gespielt werden, nur im Schloss.
- Die Ausstellungskarte darf nur legen, wer wirklich eine gültige Ausstellung aus mindestens 3 Karten hat.
- Pro Person und Runde ist nur eine Ausstellung erlaubt, auch wenn mehrere möglich wären.
- Diebe im Auktionshaus dürfen nur den in dieser Runde eingezahlten Scheck nehmen, nie ältere Schecks aus der Kasse.
- Mehrere Diebe im Auktionshaus in derselben Runde gehen alle leer aus.
- Gefangene Diebe behalten ihre gerade gestohlenen Sammelkarten.
- Ein Detektiv bringt nur dann Bewegung, wenn tatsächlich mindestens ein Dieb im Schloss gefangen wurde.
- Die Zahl der Gefängniszellen entspricht der Spielerzahl. Ein Dieb kommt erst frei, wenn er aus der letzten Zelle hinausgeschoben wird.
- Ein gestohlener Scheck darf wie ein eigener eingesetzt werden.
- Nicht gewinnende Schecks kehren auf die Hand zurück und sind nicht verloren.
- Ist das Auktionshaus leer, wird es geschlossen und nur noch im Schloss gespielt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Figur ein Feld der Dinnertafel erreicht. Dann decken alle ihre wertvollste, also größte zusammenhängende Ausstellung auf. Es folgt eine letzte Wertung: Die wertvollste Ausstellung bringt 8 Felder, die zweitwertvollste 4 Felder. Wer danach an der Dinnertafel am weitesten vorn sitzt, hat gewonnen. Teilen sich mehrere den ersten Platz, gewinnt die Person mit der wertvolleren Ausstellung.

Varianten

- **Spiel zu zweit, Überraschungsvariante:** Beide legen Orts- und Handlungskarte gleichzeitig verdeckt ab. Danach werden beide Karten zusammen aufgedeckt.
- **Spiel zu zweit, Konfrontationsvariante:** Die freie Ortswahl entfällt. Beide sind immer abwechselnd am gleichen Ort, einmal Auktionshaus, einmal Schloss. Der Ort wird vorher laut angesagt, gespielt wird nur noch die Handlungskarte.

Tipps

- Sammelkarten holt ihr am sichersten mit einem Scheck im Auktionshaus. Ein Dieb dort ist risikofrei, weil Detektive nur im Schloss wirken, aber ein zweiter Dieb macht euch die Beute streitig.
- Bevor ihr im Schloss ausstellt, schaut auf das Wertungsfeld neben der führenden Figur. Es legt fest, wie viele Felder Platz 1 und 2 bringen. Manchmal lohnt sich der Einsatz kaum.
- Steht eure Figur weit hinten, ist der Detektiv stark: Je schlechter eure Position, desto mehr Felder bringt ein gefangener Dieb.
- Erwartet ihr Ausstellungen der anderen, kann ein Dieb im Schloss mehrere Karten auf einmal bringen. Bedenkt aber den Detektiv: Sitzen beide Diebe im Gefängnis, schrumpfen eure Möglichkeiten deutlich.
- Beobachtet die anderen und blufft gelegentlich, indem ihr etwas anderes tut, als alle von euch erwarten.

Häufige Fragen

Was zählt als gültige Ausstellung?

Mindestens 3 Sammelkarten, deren Serienbuchstaben im Alphabet ohne Lücke aufeinander folgen. AAA, AABBC oder DEF gehen, BCF oder AACE nicht.

Welche Ausstellung ist die wertvollste?

Die mit den meisten Karten. Bei gleicher Kartenzahl entscheidet das älteste Objekt.

Was passiert, wenn mehrere Spieler im Auktionshaus einen Dieb spielen?

Dann bekommt niemand den Scheck. Die Diebe machen sich gegenseitig Konkurrenz und gehen alle leer aus.

Verliere ich meinen Scheck, wenn ein anderer höher geboten hat?

Nein. Nur der höchste Scheck kommt in die Kasse. Alle niedrigeren Schecks gehen zurück auf die Hand und sind später wieder einsetzbar.

Müssen gefangene Diebe ihre Beute zurückgeben?

Nein. Gerade gestohlene Sammelkarten bleiben beim Dieb, auch wenn er anschließend ins Gefängnis wandert.

Wie weit rückt ein Detektiv vor?

So viele Felder, wie es seiner aktuellen Position entspricht: als Erster 1 Feld, als Zweiter 2 Felder, als Dritter 3 Felder und so weiter. Voraussetzung ist, dass mindestens ein Dieb gefangen wurde.

Wann bekomme ich einen eingesperrten Dieb zurück?

Sobald er in der letzten Zelle sitzt und durch einen neuen Gefangenen weitergeschoben werden müsste. Die Zellenzahl entspricht der Spielerzahl.

Darf ich in einer Runde mehrere Ausstellungen zeigen?

Nein. Wer mehrere getrennte Ausstellungen bilden könnte, muss sich für eine entscheiden.

Was ist, wenn niemand das Schloss wählt?

Dann entfallen alle Schlosshandlungen in dieser Runde. Nicht in jeder Runde müssen alle Orte oder Handlungen vorkommen.

Wer gewinnt bei Gleichstand an der Dinnertafel?

Teilen sich mehrere den ersten Platz, gewinnt die Person mit der wertvolleren Ausstellung.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Erscheinungsjahr	1990
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, zuletzt geprüft am 11.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/adel-verpflichtet/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/adel-verpflichtet/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026