

ADEL VERPFLICHTET

Das große Bluffspiel um Diebe, Lords und Pfeifenköpfe

Klaus Teuber





DIE SPIELIDEE

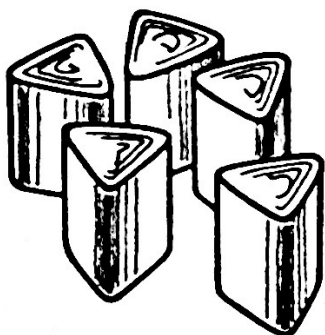
Für 2 – 5 Spieler ab 12 Jahren

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.



■ 50 kleine Orts- und Aktionskarten in fünf verschiedenfarbigen Sätzen zu je 10 Karten:

ORTSKARTEN:

- Auktionshaus (1 Karte)
- Schloß (1 Karte)

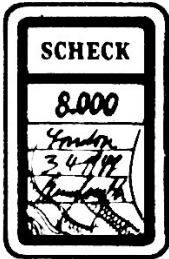
AKTIONSKARTEN:

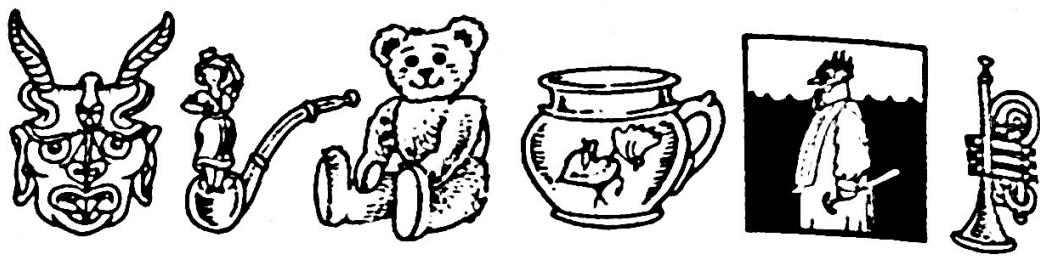
- Scheck (4 Karten im Gesamtwert von 50.000)
- Ausstellung (1 Karte)
- Dieb (2 Karten mit unterschiedlichen Werten)
- Detektiv (1 Karte)

Zur besseren Unterscheidung tragen alle Karten kleine Hinweise, wo welche Aktionen möglich sind. Zusätzlich sind die Ortskarten vorne rot unterstrichen und auf der Rückseite mit der Ziffer 1 gekennzeichnet. Die Aktionskarten tragen die Ziffer 2.

■ 45 große Sammelkarten

Aus diesen Sammelkarten werden die Ausstellungen gebildet. Sie zeigen in sechs verschiedenfarbigen Serien die Sammelobjekte sowie das Jahr der Entstehung. Je älter das Objekt ist, desto wertvoller ist es.





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.

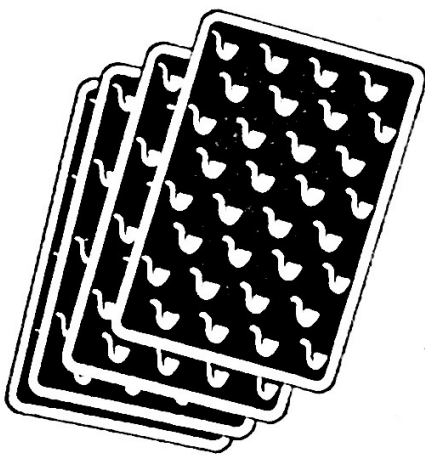
Jeder Spieler erhält nun den kompletten Satz in seiner gezogenen Farbe auf die Hand. Übrige Kartensätze werden in die Schachtel zurückgelegt.

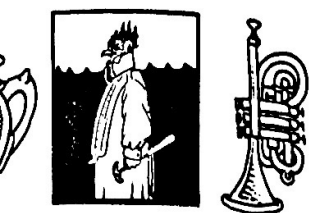
■ Jeder Spieler nimmt sich in seiner Farbe eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld:



■ 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.





n werden nach
n Spieler nimmt
d läßt die
die Spielfarbe

letten Satz in
nd. Übrige
el zurückgelegt.

er Farbe eine
artfeld:



mischt. Jeder
Karten verdeckt
n und legt sie

men als etwa
beiden Felder mit
uses. Es stehen
hl, solange nicht



SPIELABLAUF

1. PHASE:



2. PHASE:

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

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.

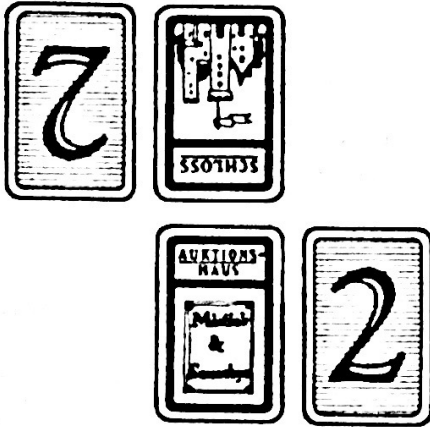
Im Schloß finden Ausstellungen statt. Wer u. a. seine Sammelkarten ausstellen möchte, um damit seine Spielfigur vorwärts zu bringen, sollte sich für das Schloß entscheiden. Näheres wird in der 4. Phase erklärt.

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.

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

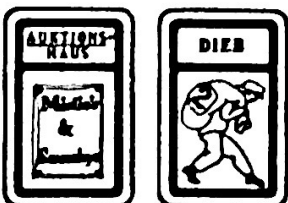
Zuerst decken alle Spieler im Auktionshaus gleichzeitig ihre Aktionskarten auf und führen die Aktionen in folgender Reihenfolge durch:



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.



den die Möglichkeit,
TELLUNG ihre
m damit die eigene
1. Oder sie spielen die
ich Sammelkarten aus
r Mitspieler zu greifen.
Schloß auch den
Aktion getretene
lern.

Haben sich die Spieler
chieden, legen sie ihre
ihre Ortskarte.

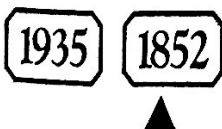
4. PHASE:

Auktionshaus
auf und führen die
folge durch:

n Auktionshaus eine
ten von den Schau-
so die Anzahl der
3ern.

ten, gewinnt der
eck. Er legt diesen
umt sich eine der
und fügt sie seiner
en Schecks werden
n.

Auktionshaus den
om Kassenfeld
ren Runde als



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 Sammel-
karten 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 unter-
brochen sein darf.

Beispiel: Ausstellungen können sein: AABB,
CCD, EEE, DEF. Keine Ausstellungen sind: AAC,
BCE, DE.

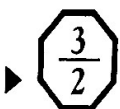
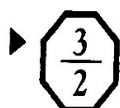
Am wertvollsten ist die Ausstellung mit den
meisten Sammelkarten; bei gleicher Anzahl
gewinnt die Ausstellung mit dem ältesten Sammel-
objekt.



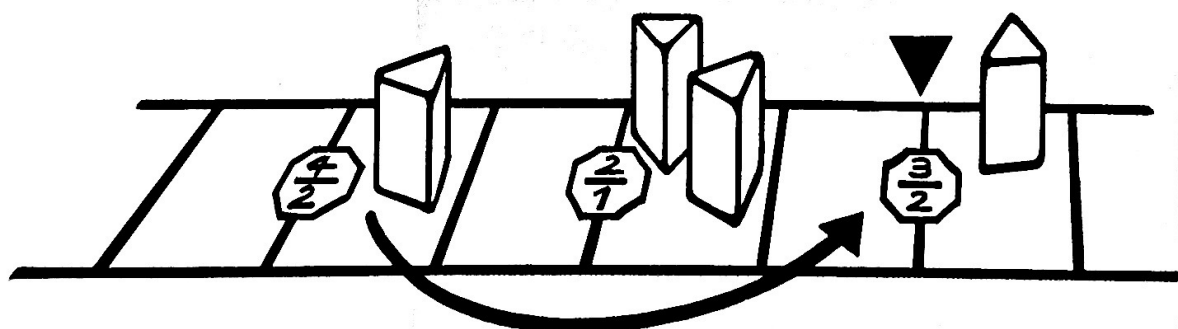
Jeder darf **nur eine Ausstellung** vor sich aufdecken. Bei zwei getrennten Gruppen (z. B. AAB, DEE) muß man sich jeweils entscheiden, welche man ausstellen will.

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 erfolversprechende Menge an Sammelkarten aus. Diese werden dann gleichzeitig aufgedeckt und so die Rangfolge der Ausstellungen ermittelt.

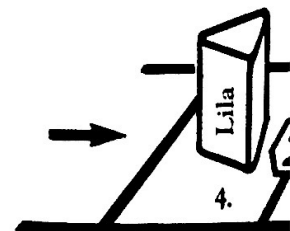
Die **vorderste Spielfigur** bestimmt, wie die beiden besten Ausstellungen belohnt werden. Das Feld, auf dem sie steht, ist durch zwei Wertungszahlen gekennzeichnet. Diese gelten für beide Lauffelder unter dem jeweiligen Schloß.



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.

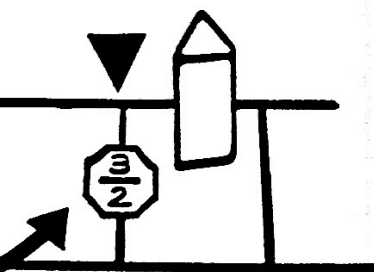


lung vor sich
en Gruppen (z. B.
eweils entscheiden,

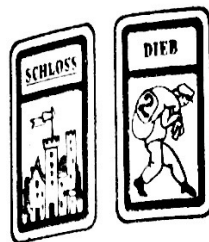
esitzt er automatisch
Dafür genügt das
arten. Stellen
t jeder verdeckt eine
an Sammelkarten aus.
nig aufgedeckt und so
ngen ermittelt.

bestimmt, wie die
n belohnt werden. Das
urch zwei Wertungs-
e gelten für beide Lauf-
Schloß.

t, wie viele Felder der
en Ausstellung seine
edrigere Zahl
der Spieler mit der
ellung jetzt vorrückt.
en leer aus.



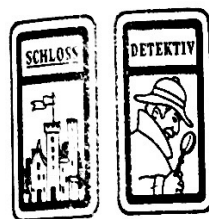
ELLUNG wird nach je-
nommen. Die für eine Aus-
sammelkarten werden nach
der aufgenommen; aber
e in Aktion getreten sind.



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. Wurde kein Detektiv eingesetzt, nehmen die Spieler ihre Diebkarten wieder auf die Hand.

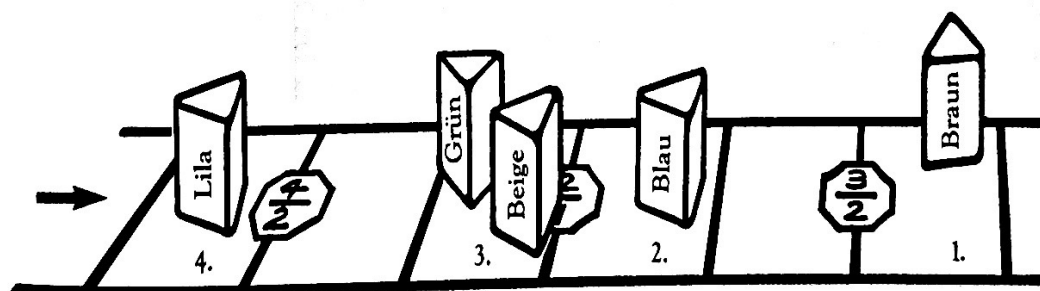


3 Detektiv

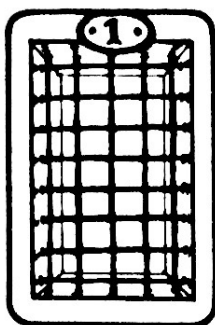
Der erfolgreiche Einsatz eines Detektivs bringt zusätzliche Zugpunkte für die Spielfigur.

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.

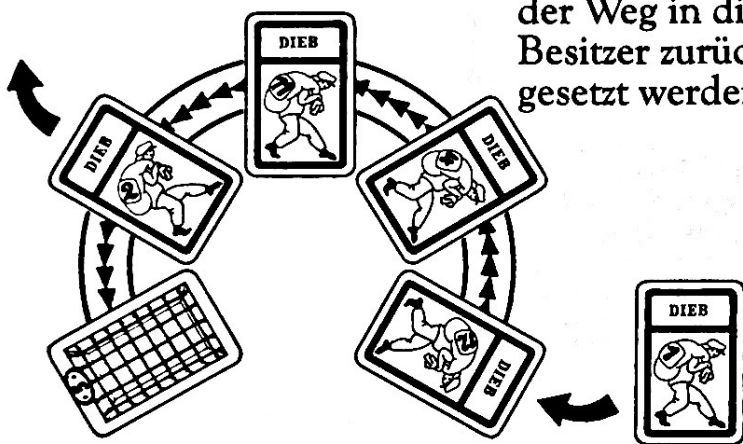


■ Gefängnis

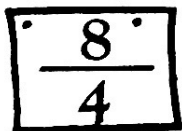
Diebe, die von einem oder mehreren Detektiven im Schloß ergriffen wurden, landen im Gefängnis. Die zuvor entwendeten Sammelkarten werden jedoch nicht zurückgegeben.

Die Diebkarte wird jeweils in die Zelle No.1 auf dem Spielplan gelegt. Werden mehrere Diebe geschnappt, kommen die mit der niedrigeren Ziffer zuerst hinein. Immer wenn ein neuer Dieb ins Gefängnis kommt, werden die anderen Diebe um eine Zelle weitergeschoben.

Die Diebe kommen aus dem Gefängnis heraus, wenn sie über die mit der Anzahl der Mitspieler gekennzeichneten Zelle hinausgeschoben werden. Bei 4 Spielern führt also nach Zelle No. 4 der Weg in die Freiheit. Die Diebkarte wird dem Besitzer zurückgegeben und kann nun wieder eingesetzt werden.



ENDE DES SPIELS



Erreicht ein Spieler mit seiner Figur ein Feld der Dinner-Party im »Club Antique«, kommt das Spiel in die Endphase. Jetzt decken alle Spieler ihre größte und wertvollste zusammenhängende Sammlung auf. Der Spieler mit der wertvollsten Sammlung rückt nochmals 8 Felder vorwärts, der Spieler mit der zweitwertvollsten Sammlung 4 Felder.

Sieger des Spiels ist dann, wer mit seiner Spielfigur an der Festtafel am weitesten vorn sitzt. Bei gleicher Position entscheidet die wertvollste Sammlung über den Sieg.



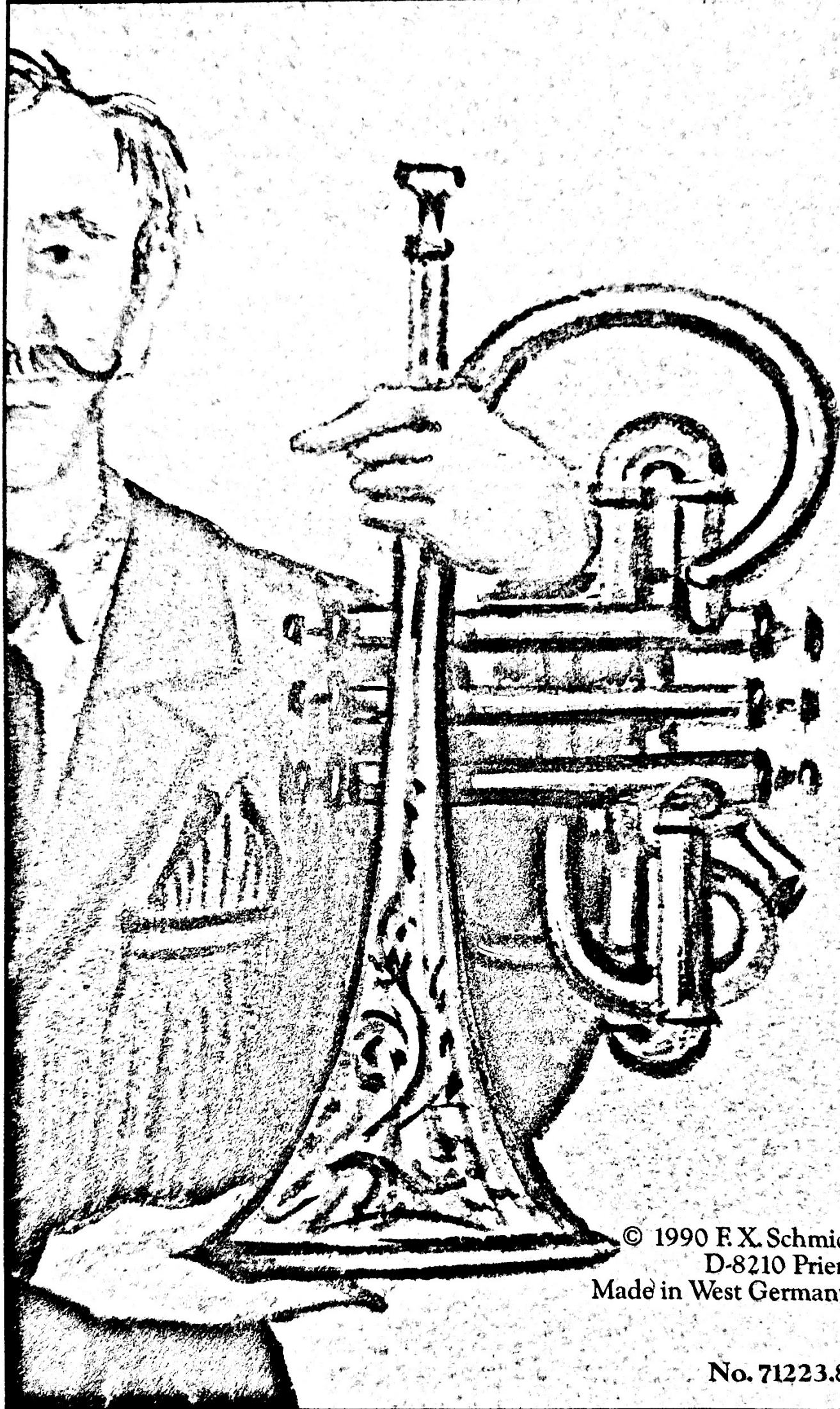
AKTISCHE HINWEISE

SONDER- REGELUNG FÜR ZWEI SPIELER:

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!

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!



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

No. 71223.8

