

Wenn Sie Sammelkarten erwerben möchten, gehen Sie in das Auktionshaus und spielen einen Scheck. Sammelkarten sind wichtig für die Ausstellungen und die letzte Wertung am Spielende. Falls Sie keinen hohen Scheck mehr besitzen, lohnt hier natürlich der Einsatz eines Diebes. Aber bedenken Sie: Spielt in dieser Runde ein Mitspieler ebenfalls einen Dieb, gehen Sie leer aus. Ansonsten ist der Einsatz eines Diebes im Auktionshaus ohne Risiko. Denn Detektive dürfen nur ins Schloß.

Möchten Sie unbedingt, daß Ihre Spielfigur weiterkommt, gehen Sie ins Schloß. Falls Sie Ihre Spielfigur mit einer Ausstellung vorbringen wollen, sehen Sie zuerst nach, neben welchem Wertungsfeld die führende Figur steht. Denn dieses Wertungsfeld ist entscheidend, wieviele Felder Ihre Figur vorwärts kommt, falls Sie mit Ihren Sammelkarten die beste oder zweitbeste Ausstellung machen. Vielleicht lohnt sich das Risiko gar nicht.

Wenn sie mit Ihrer Figur ziemlich hinten stehen, lohnt sich vielleicht auch eine Detektivkarte. Gerade dann, wenn die Aussicht besteht, daß einer Ihrer Mitspieler mit einem Dieb Ausstellungen plündert.

Zu neuen Sammelkarten können Sie auch im Schloß kommen. Wenn Sie der Meinung sind, Ihre Mitspieler machen bestimmt Ausstellungen, spielen Sie einen Dieb, das kann sehr lukrativ sein. Doch vergessen Sie den Detektiv nicht! Sind erst einmal Ihre beiden Diebe im Gefängnis, ist Ihr Handlungsraum sehr eingeschränkt.

Sie sehen, bei ADEL VERPFLICHTET gibt es viele Möglichkeiten, zum Erfolg zu kommen. Beobachten Sie Ihre Mitspieler während des Spieles genau. Je besser Sie das Verhalten Ihrer Mitspieler kennen, um so besser werden Sie deren Spielzüge vorhersehen können.

Natürlich werden Sie auch von Ihren Mitspielern beobachtet. Wenn Sie genügend Fingerspitzengefühl besitzen, im rechten Augenblick zu bluffen, also etwas ganz anderes zu machen als das, was man von Ihnen erwartet, sind Ihre Chancen gut, am Schluß als Bester an der Dinnertafel zu sitzen.

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



No. 71223.8

Mat.-Nr. 7077/II-1090

ADEL

VERPFLICHTET

Das große Bluffspiel um Diebe, Lords und Pfeifenköpfe

Klaus Teuber



DIE SPIELIDEE

Adel verpflichtet, sagen sich sammelwütige Lords im altherwürdigen Londoner *Club Antique* und gehen auf die Jagd nach skurrilen Sammelobjekten: Pfeifenköpfe, Nachttöpfe, Masken, Star-Souvenirs, Spielzeug und alte Reklameschilder sind die besonderen Objekte ihrer Begierde.

So skurril wie die Sammelobjekte ist die Wette. Wer trägt die wertvollste Sammlung zusammen und stellt sie am erfolgreichsten aus? Im Auktionshaus herrscht Jagdfieber. Wer bietet am meisten für den Lendenschurz von Jonny Weissmüller? Wer steigert den zimmernen Nachttopf aus dem Jahre 1660? Gleichzeitig jagt in schönen alten englischen Schlössern und Landsitzen ein Ausstellungstermin den anderen.

Die Lords gehen nicht gerade zimperlich miteinander um. Nach Herzenslust schicken sie ihren Konkurrenten Diebe auf den Hals oder versuchen mit einem Detektiv fremde Langfinger hinter Schloß und Riegel zu bringen.

Wer am Ende das beste Fingerspitzengefühl hatte und am geschicktesten geblüfft hat, nimmt den ersten Platz an der Dinertafel ein und ist der glückliche Sieger. Beim Festschmaus wird er gebührend gefeiert, denn Adel verpflichtet!

VORBEMERKUNG

ADEL VERPFLICHTET ist ein originelles und sehr unterhaltsames Spiel. Es unterscheidet sich im Spielablauf jedoch völlig von vielen anderen Spielen. Das Besondere: die Spieler entscheiden gleichzeitig und sind so ständig im Spiel. Wenn Sie **ADEL VERPFLICHTET** zum ersten Mal spielen, kann die Regel auf den ersten Blick schwieriger erscheinen, als sie in Wirklichkeit ist. Das Grundprinzip ist aber ganz einfach: Es gilt zur rechten Zeit am richtigen Ort zu sein.

Am schnellsten lernen Sie **ADEL VERPFLICHTET** kennen, wenn Sie diese Regel vor dem ersten Spiel in Ruhe durchlesen und eine Proberunde spielen. Wichtige Tips aus der Trickkiste finden Sie dann ganz am Ende dieser Regel.

Den größten Spielspaß haben Sie, wenn Sie zu dritt, viert oder fünft spielen. Für zwei Spieler entwickelt das Spiel seinen eigenen taktischen Reiz. Hinweise dazu finden Sie am Ende dieser Regel.

Für 3-5 Spieler Für 2 Spieler

DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt außen den Clubraum als Startfeld, die Lauffelder entlang den Schlössern und das Ziel an der Dinertafel. Im Clubraum und zwischen den Lauffeldern befinden sich achtreckige Wertungsfelder mit je zwei Zahlen. Sie bestimmen die Zugweite der Spielfiguren. In der Mitte des Spielplanes ist das Auktionshaus mit zwei Schaufenstern und der Kasse. Darüber liegen die Gefängniszellen Nummer 1 bis 5 für gefangene Diebe.

5 SPIELFIGUREN

Spielfiguren sind fünf Wappensteine in den Farben beige, blau, grün, lila und rot.

10 ORTSKARTEN

Für jede Spielfarbe gibt es zwei kleine Ortskarten. Sie zeigen das Schloß bzw. das Auktionshaus. Die Worte **SCHLOSS** und **AUKTIONSHAUS** sind auffällig rot unterstrichen. Zur Erinnerung tragen sie Hinweise, welche Handlungen an dem jeweiligen Ort erlaubt sind. Auf der Rückseite sind die Ortskarten mit einer großen 1 gekennzeichnet.

40 HANDLUNGSKARTEN

Für jede Spielfarbe gibt es acht kleine Handlungskarten:

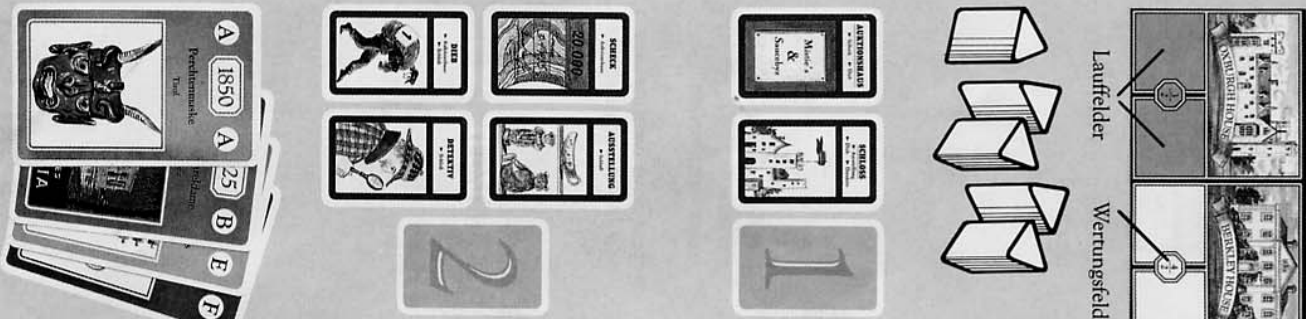
- je vier Schecks im Gesamtwert von 50.000
- je zwei Diebkarten mit der Anzahl der Berufsjahre
- je eine Detektivkarte
- je eine Ausstellungskarte

Zur Erinnerung tragen sie Hinweise, an welchem Ort ihr Einsatz erlaubt ist. Auf der Rückseite sind die Handlungskarten mit einer großen 2 gekennzeichnet.

45 SAMMELKARTEN

Um die großen Sammelkarten mit den Ausstellungsstücken dreht sich alles. Sie zeigen in sechs verschiedenfarbenen Serien (A - F) die Sammelobjekte sowie das Jahr der Entstehung. Je älter ein Objekt ist, um so wertvoller ist es. Mit diesen Karten werden die Ausstellungen gebildet.

SPIELMATERIAL



SPIEL- VORBEREITUNG

Spielfarbe auslosen

Kartensätze verteilen

**Spielfiguren auf's
Startfeld**

**Große Sammelkarten
verteilen:
Jeder erhält vier**

**Restliche Sammelkar-
ten ins Auktionshaus**

SPIELZIEL

SPIELABLAUF

Zuerst bestimmen die Spieler, mit welcher Farbe sie spielen. Dazu nimmt ein Spieler von jeder Farbe die Ortskarte SCHLOSS, mischt die fünf Karten und läßt die Mitspieler verdeckt je eine Karte ziehen.

Jeder Spieler erhält nun noch in seiner Farbe die Ortskarte AUKTIONSHAUS und die acht Handlungskarten. Übrige Kartensätze kommen zurück in die Schachtel.

Jetzt nimmt jeder Spieler die Spielfigur in seiner Farbe und stellt sie auf das große Startfeld (Clubraum).



Die großen Sammelkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt vier dieser Karten. Er sieht sich die Karten an und legt sie verdeckt neben sich bereit.

Die restlichen Sammelkarten werden in zwei etwa gleich große Stapel geteilt. Sie werden mit dem Bild nach oben auf die beiden Schaufenster des Auktionshauses gelegt. Bis ein Stapel aufgebraucht ist, stehen so immer zwei Sammelkarten zur Auswahl.

Ziel des Spieles ist es, am Ende mit seiner Spielfigur an der Dinertafel am weitesten vorne zu sitzen.

Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Jede Runde gliedert sich in vier Phasen, die in dieser Reihenfolge nacheinander gespielt werden:

- I. PHASE:** Alle Spieler wählen den Ort (Schloß oder Auktionshaus)

II. PHASE: Alle Spieler wählen eine Handlung am jeweiligen Ort

III. PHASE: Handlungen der Spieler im Auktionshaus ausführen

IV. PHASE: Handlungen der Spieler im Schloß ausführen

I. Mit einer der beiden Ortskarten entscheiden sich die Spieler, wo sie in dieser Runde Handlungen ausführen wollen.

Im **Auktionshaus** können die Spieler Sammelkarten erwerben oder Schecks stehlen.

Im **Schloß** können die Spieler ihre Sammelkarten ausstellen oder mit einem Dieb Sammelkarten von Mitspielern stehlen. Außerdem kann man mit dem Detektiv auf die Jagd nach Dieben gehen. *Nur im Schloß haben die Spieler die Chance, ihre Spielfiguren vorzurücken.*

Nachdem sich die Spieler dafür entschieden haben, an welchem Ort sie in dieser Runde handeln wollen, legen sie die entsprechende Ortskarte **verdeckt** vor sich ab.

Haben sich alle Spieler entschieden, werden die Ortskarten gleichzeitig aufgedeckt. Jetzt sind alle Spieler darüber informiert, wo die Mitspieler in dieser Runde handeln wollen. Die Ortskarten bleiben bis zum Ende einer Runde offen vor jedem Spieler liegen.

II. Nun überlegen sich die Spieler, welche Handlungen sie an ihrem gewählten Ort (Auktionshaus bzw. Schloß) ausführen wollen. Hier ist es wichtig, die Absichten der Mitspieler richtig einzuschätzen.

Im **Auktionshaus** können die Spieler entweder

- mit einem **Scheck** eine der beiden oben liegenden Sammelkarten des Auktionshauses erwerben oder
- mit einer **Diebkarte** einen gerade eingezahlten Scheck aus der Kasse holen.

Achtung: Der Detektiv darf im Auktionshaus nicht eingesetzt werden.

I. PHASE: WAHL DES ORTES



oder

Ortskarte verdeckt ablegen



Ortskarten gleichzeitig aufdecken

II. PHASE: WAHL DER HANDLUNG

erlaubte Handlungen im Auktionshaus

- Scheck
- Dieb

erlaube Handlungen
im Schloß

► **Ausstellung**

■ die **Ausstellungskarte** spielen, falls sie mit ihren Sammelkarten eine Ausstellung bilden können (siehe Kasten) oder

► **Dieb**

■ mit einer **Diebkarte** Sammelkarten aus Ausstellungen der Mitspieler stehlen oder

► **Detectiv**

■ mit der **Detectivkarte** fremde Diebe ins Gefängnis bringen.

Was ist eine Ausstellung:

mindestens drei Sammelkarten

Alphabet ohne Unterbrechung



Eine Ausstellung besteht aus mindestens drei zusammengehörigen Sammelkarten; nach oben gibt es keine Begrenzung. Die Zusammengehörigkeit der Sammelkarten wird durch die Kennbuchstaben der sechs verschiedenen Serien bestimmt. Die Reihenfolge der Buchstaben des Alphabets darf dabei nicht unterbrochen sein.

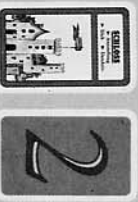
Folgende Kombinationen sind z.B. möglich:

AAA, AABBC, CCD, DEF. Keine Ausstellungen sind: AB, BCF, AACE.

Kann ein Spieler mit seinen Sammelkarten keine Ausstellung bilden, darf er die Ausstellungskarte nicht spielen.

Für erfolgreiche Ausstellungen oder den erfolgreichen Einsatz ihres Detectivs dürfen die Spieler ihre Spielfiguren vorrücken.

Haben sich die Spieler für eine Handlung entschieden, legen sie die entsprechende Handlungskarte verdeckt neben ihrer Ortskarte ab.



III. Zuerst sind die Spieler mit der Ortskarte AUKTIONSHAUS an der Reihe. Sie decken nun gleichzeitig ihre Handlungskarten auf.

1. Schecks

Der Spieler, der den höchsten Scheck aufgedeckt hat, darf sich die oberste Sammelkarte von einem der beiden Stapel im Auktionshaus aussuchen. **Seinen Scheck legt er auf dem Kassensfeld ab.**

Spiele mit einem niedrigeren Scheck bekommen keine Sammelkarte. Ihren Scheck dürfen sie jedoch wieder auf die Hand nehmen und können ihn in einer späteren Runde wieder einsetzen.

2. Diebe im Auktionshaus

Hat ein Spieler eine **Diebkarte** aufgedeckt, darf er sich einen soeben eingezahlten Scheck aus der Kasse nehmen. Diesen Scheck darf er in einer späteren Runde wie einen eigenen Scheck verwenden.

Hat in dieser Runde kein Spieler einen Scheck eingezahlt, geht der Dieb leer aus. Eingezahlte Schecks aus vorangegangenen Runden dürfen **nicht** aus der Kasse entnommen werden.

Decken im Auktionshaus mehrere Spieler gleichzeitig eine Diebkarte auf, machen sie sich Konkurrenz. Die Folge: keiner bekommt den Scheck.

Die Diebkarten werden anschließend wieder auf die Hand genommen.

IV. Sind die Handlungen der Spieler im Auktionshaus beendet, decken die Spieler mit der Ortskarte SCHLOSS ihre Handlungskarten gleichzeitig auf. Die Handlungen werden in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. Ausstellungen

Wer die Handlungskarte AUSSTELLUNG aufgedeckt hat, muß nun **mindestens** drei zusammengehörige Sammelkarten offen vor sich auslegen. Könnte ein Spieler mit seinen Sammelkarten mehrere, getrennte Ausstellungen bilden, muß er sich für **eine** entscheiden.

III. PHASE: HANDLUNGEN IM AUKTIONSHAUS AUSFÜHREN

Handlungskarten gleichzeitig aufdecken

Höchster Scheck erhält Sammelkarte

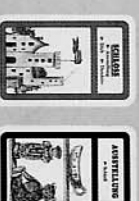


Dieb nimmt gerade eingezahlten Scheck



Mehrere Diebe gehen leer aus

IV. PHASE: HANDLUNGEN IM SCHLOSS AUSFÜHREN



Pro Spieler eine Ausstellung

Mehrere Ausstellungen: gleichzeitig aufdecken

Die beiden wertvollsten Ausstellungen ermitteln



Spielfiguren vorrücken

wertvollste Ausstellung $\frac{3}{2}$
zweitwertvollste Ausstellung $\frac{3}{2}$

Stellt nur ein Spieler aus, besitzt er automatisch die wertvollste Ausstellung.

Stellen mehrere Spieler aus, stellen die Spieler ihre Ausstellung in der Hand zusammen, legen sie verdeckt vor sich ab und decken sie gemeinsam auf.

Die wertvollste Ausstellung ist immer diejenige mit den meisten Sammelkarten. Bei gleicher Anzahl gewinnt die Ausstellung mit dem ältesten Sammelobjekt.

1935 1852

Die Ausstellungen bleiben bis zum Ende der Runde offen vor den Spielern liegen.

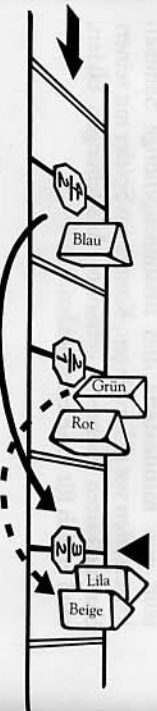
Die zwei Spieler mit den beiden wertvollsten Ausstellungen dürfen ihre Spielfiguren nun auf den Laufefeldern vorrücken.

Wie weit, wird durch die Stellung der führenden Spielfigur(en) bestimmt. **Das Laufefeld**, auf dem die führende Figur steht, hat am linken oder rechten Rand ein gleichfarbiges **Wertungsfeld mit 2 Zahlen**; zu Beginn gilt das Wertungsfeld im Clubraum.

Die höhere Zahl bestimmt, wie viele Felder der Spieler mit der wertvollsten Ausstellung vorrücken darf.

Die niedrigere Zahl bestimmt, wie viele Felder der Spieler mit der zweitwertvollsten Ausstellung vorrückt. Alle anderen Aussteller gehen in dieser Runde leer aus.

Beispiel: Der Spieler mit der blauen Figur hat die wertvollste Ausstellung. Die führenden Spielfiguren beige und lila stehen neben dem Wertungsfeld 3/2. Also darf der Spieler mit seiner blauen Figur drei Felder vor. Der Spieler mit der grünen Figur hat die zweitwertvollste Ausstellung und darf 2 Felder vor.



2. Diebe im Schloß

Haben Spieler im Schloß Diebe eingesetzt, werden diese erst nach der Bewertung der Ausstellungen und der Bewegung der Figuren aktiv: Sie stehlen Sammelkarten aus den Ausstellungen. So kann jeder Spieler zusätzlich Sammelkarten bekommen. Das geht natürlich nur, wenn mindestens ein Spieler gleichzeitig ausstellt.

Jeder Spieler, der im Schloß eine Diebkarte aufgedeckt hat, darf aus jeder ausliegenden Ausstellung eine Sammelkarte seiner Wahl nehmen.

Beispiel: Drei Spieler haben ausgestellt. Ein Spieler hat einen Dieb gespielt. Er darf sich aus jeder Ausstellung eine Karte aussuchen; insgesamt also drei.

Werden mehrere Diebe gleichzeitig eingesetzt, hat der Dieb mit der größten Berufserfahrung (Zahl auf dem Beutesack) die erste Wahl. Dann folgen die anderen in der Reihenfolge ihrer Erfahrung.

3. Detektive

Die Detektivkarte darf nur im Schloß eingesetzt werden. Sobald eine Detektivkarte eingesetzt wird, wandern alle im Schloß aufgedeckten Diebe ins Gefängnis, **egal ob sie zuvor geklaut haben oder nicht**.

Soeben gestohlene Sammelkarten müssen von den gefangenen Dieben **nicht** zurückgegeben werden. Die Beute bleibt also in Sicherheit.

Wurde im Schloß mindestens ein Dieb gefangen, ermittelt jeder Detektivkarten-Spieler, an wievielter Position er gerade mit seiner Spielfigur steht. Ist er an erster Stelle, darf er nun ein Feld vorrücken, ist er an zweiter Stelle zwei Felder, ist er an dritter Stelle drei Felder usw. Jeder geht also so viele Felder, wie es der Position seiner Spielfigur entspricht. Taucht im Schloß kein Dieb auf, bleibt der Einsatz einer Detektivkarte natürlich ohne Erfolg.

Beispiel: Ein Dieb wurde gefangen. Rot, Grün und Lila haben ihre Detektivkarte eingesetzt. Rot darf ein Feld, Grün drei Felder und Lila vier Felder vorrücken.



Jeder Dieb nimmt eine Sammelkarte aus jeder Ausstellung

Mehrere Diebe: höhere Zahl nimmt zuerst



Diebe im Schloß ins Gefängnis

Spielfiguren vorrücken

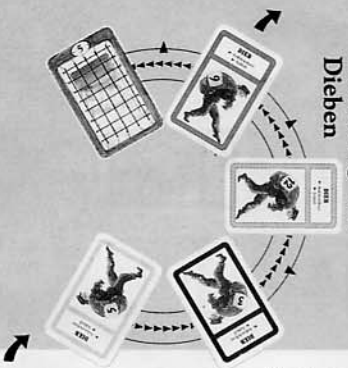
Position bestimmt, wie weit

Gefangene Diebe ins Gefängnis



Zahl der Spieler =
Zahl der Zellen

Entlassung von
Dieben



**ENDE EINER
RUNDE**
Alle Karten wieder
aufnehmen

4. Gefangene Diebe ins Gefängnis

Von Detektiven gefangene Diebe landen im Gefängnis in der Mitte des Spielplanes. Der gefangene Dieb kommt zunächst in die Zelle Nr. 1. Immer wenn ein neuer Dieb ins Gefängnis kommt, rücken die bereits einsitzenden Diebe um eine Zelle weiter.

Werden mehrere Diebe gleichzeitig gefangen, wandern die mit der niedrigeren Nummer zuerst in die Zelle, die mit höheren Nummern folgen nach.

Die Zahl der Gefängniszellen entspricht der Zahl der Mitspieler. Bei einem Spiel zu viert gelten also nur die Zellen Nr. 1 bis Nr. 4. Bei drei Spielern werden nur die ersten drei Zellen belegt, bei zwei Spielern nur zwei Zellen.

Ein Dieb kommt frei, wenn er in der letzten Zelle sitzt und eine weiterrücken mußte. Anstatt eine Zelle weiterrücken, wird er in die Freiheit entlassen. Die Diebkarte wird dem Besitzer zurückgegeben. Er kann sie nun wieder einsetzen.

Beispiel: Man spielt zu viert. Ein neuer Dieb kommt in das Gefängnis. Die Zelle Nr. 1 wird für ihn geräumt, indem alle Insassen einer Zelle weiterrücken werden. So verläßt der Dieb mit der Nummer 9 die Zelle Nr. 4 und wird seinem Besitzer zurückgegeben.



Am Ende einer Runde nimmt jeder Spieler seine Ortskarten und die ihm verbliebenen Handlungskarten wieder auf die Hand. Auch ausgestellte Sammelkarten werden wieder aufgenommen und verdeckt bereitegelegt.

Sollten nach mehreren Runden keine Sammelkarten im Auktionshaus mehr vorrätig sein, wird es geschlossen. Es wird dann nur noch im Schloß gespielt.

Wichtig: In einer Runde müssen nicht zwangsläufig alle Orte bzw. Handlungen gespielt werden. Hat sich z.B. kein Spieler für den Ort SCHLOSS entschieden, entfallen alle dort möglichen Handlungen.

Es werden so viele Runden gespielt, bis eine Figur ein Feld der Dinnertafel erreicht hat, jetzt decken alle Spieler ihre wertvollste, also die größte zusammenhängende Ausstellung auf.

Es wird nun ein letztes Mal gewertet: Der Spieler mit der wertvollsten Ausstellung darf noch acht Felder weit vorrücken, der Spieler mit der zweitwertvollsten Ausstellung vier Felder.

Sieger ist der Spieler, dessen Spielfigur nach der letzten Wertung am weitesten vorne an der Dinnertafel sitzt, also den ersten Platz einnimmt. Teilen sich zwei oder mehrere Spieler am Ende den ersten Platz, gewinnt derjenige mit der wertvolleren Ausstellung.

1. Die Überraschungsvariante:

Beide Spieler legen je eine beliebige Orts- und Handlungskarte auf einmal verdeckt ab. Anschließend werden jeweils beide Karten gleichzeitig aufgedeckt.

2. Die Konfrontationsvariante:

Die freie Wahl des Ortes entfällt. 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 Handlungskarte ausgespielt.

SPIELENDE

Spielfigur erreicht
Dinnertafel

letzte Wertung



Sieger: Wer am
weitesten vorne sitzt

REGEL FÜR ZWEI SPIELER