

Spielmaterial

Das Spielbrett

zeigt außen den Clubraum als Startfeld, die Lauffelder entlang den Schlössern und das Ziel, die Dinnertafel. Im Clubraum und zwischen den einzelnen Lauffeldern befinden sich achteckige Wertungsfelder mit je zwei Zahlen, die die Zugweiten der Spielfiguren bestimmen. In der Mitte des Spielbrettes ist das Auktionshaus mit zwei Schaufenstern und der Kasse zu sehen. Darüber liegen die Gefängniszellen für gefangene Diebe.

Die 5 Spielfiguren

sind dreieckige Wappensteine in den Spielerfarben beige, blau, grün, lila und rot.

Die 10 Ortskarten

Für jede Spielerfarbe gibt es zwei kleine Ortskarten. Sie zeigen das Schloss bzw. das Auktionshaus. Die Wörter Schloss und Auktionshaus sind rot unterstrichen. Desweiteren tragen sie Hinweise, welche Handlungen an dem jeweiligen Ort erlaubt sind. Auf der Rückseite sind die Ortskarten mit einer großen 1 gekennzeichnet.

Die 40 Handlungskarten

Für jede Spielerfarbe gibt es 8 kleine Handlungskarten:

- 4 Schecks (im Gesamtwert von 50.000,-)
- 2 Diebe (mit der Anzahl der „Berufsjahre“)
- 1 Detektiv
- 1 Ausstellung

Sie tragen Hinweise, an welchem der beiden Orte ihr Einsatz erlaubt ist. Auf der Rückseite sind die Handlungskarten mit einer großen 2 gekennzeichnet.

45 Sammelkarten

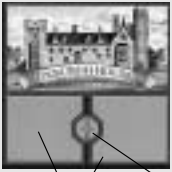
Um die großen Sammelkarten mit den Ausstellungsstücken dreht sich alles. Sie zeigen in sechs verschiedenfarbigen Serien (A - F) die Sammelobjekte sowie das Jahr ihrer Entstehung. Je älter ein Objekt ist, um so wertvoller ist es. Mit diesen Karten werden die Ausstellungen (s. u.) gebildet.

Spielvorbereitung

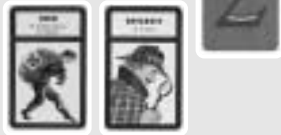
Zunächst bestimmen die Spieler, mit welcher Farbe sie spielen. Dazu nimmt ein Spieler von jeder Farbe die Ortskarte Schloss, mischt die fünf Karten und lässt anschließend jeden Spieler eine ziehen.

Jeder Spieler erhält nun noch die restlichen Karten seiner Farbe: die Ortskarte Auktionshaus und die 8 Handlungskarten. Nehmen weniger als 5 Spieler teil, werden übrige Kartensätze zurück in die Schachtel gelegt.

Seine Spielfigur stellt jeder Spieler auf das große Startfeld (Clubraum).



Lauffelder Wertungsfeld



Spielerfarbe auslosen

Kartensätze verteilen

Spielfiguren aufs Startfeld

Die 45 Sammelkarten werden *gut* gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt vier dieser Karten. Er sieht sich die Karten an und legt sie dann verdeckt vor sich.

Die restlichen Sammelkarten werden in zwei möglichst gleich große Stapel geteilt, die mit der Vorderseite nach oben auf die beiden Schaufenster des Auktionshauses gelegt werden. Auf diese Weise stehen also immer zwei Sammelkarten zur Auswahl (zumindest so lange, bis einer der Stapel aufgebraucht ist).

Hinweis: Es ist nicht erlaubt, sich die Karten unter den obersten beiden Karten anzuschauen!

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde gliedert sich in vier Phasen, die immer in dieser Reihenfolge nacheinander gespielt werden:

- **Phase I:** Alle Spieler wählen – mittels der Ortskarten („1“) – den Ort (Schloss oder Auktionshaus) aus.
- **Phase II:** Alle Spieler wählen – mittels der Handlungskarten („2“) – eine Handlung am jeweiligen Ort aus.
- **Phase III:** Die Handlungen der Spieler im Auktionshaus werden ausgeführt.
- **Phase IV:** Die Handlungen der Spieler im Schloss werden ausgeführt.

● Phase I: Wahl des Ortes („Wo?“)

Mittels der beiden Ortskarten entscheidet jeder Spieler, *wo* er in der Runde eine Handlung ausführen will:

- *entweder* im Auktionshaus
- *oder* im Schloss

Er entscheidet sich für einen der beiden Orte und legt die entsprechende Karte *verdeckt* vor sich.

Haben dies *alle* Spieler getan, werden die Karten aufgedeckt. Jetzt sind alle Spieler darüber informiert, *wo* die Mitspieler in dieser Runde ihre Handlungen ausführen wollen (aber niemand weiß, *was* sie dort tun wollen). Die ausgespielten Ortskarten bleiben offen vor den Spielern liegen.

● Phase II: Wahl der Handlung („Was?“)

Nun überlegt sich jeder Spieler, welche Handlung, also *was* er an dem von ihm ausgespielten Ort ausführen will. Natürlich ist es jetzt besonders wichtig, die Absichten seiner Mitspieler richtig einzuschätzen.

Wer im **Auktionshaus** ist, kann

- *entweder* mit einem **Scheck** eine der beiden oben liegenden Sammelkarten des Auktionshauses erwerben
- *oder* mit einem **Dieb** einen gerade eingezahlten Scheck aus der Kasse des Auktionshauses stehlen.

Achtung: Der Detektiv darf im Auktionshaus nicht eingesetzt werden.

Pro Spieler:
4 Sammelkarten

Restliche Sammelkarten in
2 Stapeln ins Auktionshaus



Ortskarten zunächst verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken

Erlaubte Handlungen im Auktionshaus:

- 1) Scheck
- 2) Dieb

Erlaubte Handlungen im Schloss:

1) Ausstellung

2) Dieb

3) Detektiv

Wer im **Schloss** ist, kann

- *entweder* die Karte „**Ausstellung**“ spielen, falls er mit seinen Sammelkarten eine Ausstellung bilden kann (siehe Kasten)
- *oder* mit einem **Dieb** Sammelkarten aus Ausstellungen der Mitspieler stehlen
- *oder* mit dem **Detektiv** gegnerische Diebe ins Gefängnis bringen.

Was ist eine Ausstellung:

- **mindestens drei Sammelkarten**

- **Alphabet ohne Unterbrechung**



Eine Ausstellung besteht aus *mindestens* 3 Sammelkarten; nach oben gibt es keine Begrenzung. Zudem darf bei den ausgestellten Karten die Reihenfolge der Buchstaben des Alphabets nicht unterbrochen sein.

- *Folgende Kombinationen sind z.B. Ausstellungen:*
AAA, AABBC, CCD, CDEF.

- *Keine Ausstellungen dagegen sind beispielsweise:*
AB, DE (zu kurz!) oder BCF, AACD (Reihenfolge unterbrochen)

Achtung: Kann ein Spieler mit seinen Sammelkarten keine Ausstellung bilden, darf er die Karte „Ausstellung“ nicht spielen.

● Phase III: Handlungen im Auktionshaus ausführen

Hat sich ein Spieler für eine Handlung entschieden, legt er die entsprechende Handlungskarte *verdeckt* neben seine offene Ortskarte. Haben dies *alle* Spieler getan, beginnt Phase III.

Die Spieler, die die Ortskarte Schloss vor sich liegen haben, machen noch nichts (sie warten bis Phase IV!).

Die Spieler aber, die das Auktionshaus vor sich liegen haben, decken nun ihre Handlungskarte auf. Die zwei möglichen Handlungen werden in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. Schecks
2. Diebe

1. Schecks

Der Spieler, der den Scheck mit dem höchsten Wert (oder den einzigen Scheck) gespielt hat, darf sich die oberste Sammelkarte von *einem* der beiden Stapel im Auktionshaus nehmen und verdeckt zu seinen anderen Sammelkarten dazulegen. Seinen Scheck legt er *offen* auf dem Kassenfeld des Auktionshauses ab.

Spieler mit einem niedrigeren Scheck bekommen keine Sammelkarte. Ihren Scheck dürfen sie jedoch wieder auf die Hand nehmen; diesen können sie in einer späteren Runde wieder einsetzen.

2. Diebe

Hat ein Spieler einen Dieb gespielt, darf er sich den *soeben* eingezahlten Scheck aus der Kasse des Auktionshauses nehmen. Diesen Scheck darf er in einer späteren Runde wie einen eigenen Scheck verwenden.

Handlungskarten aufdecken

Höchster Scheck erhält Sammelkarte



Dieb stiehlt gerade eingezahlten Scheck

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

Haben in der Runde mehrere Spieler einen Dieb gespielt, machen sie sich gegenseitig Konkurrenz. Mit der Folge, dass *keiner* von ihnen den Scheck bekommt.

Alle im Auktionshaus eingesetzten Diebkarten werden anschließend von den Spielern wieder auf die Hand genommen, unabhängig davon, ob sie damit erfolgreich waren oder nicht.

Als Letztes in der Phase III nehmen alle Spieler im Auktionshaus auch wieder ihre Ortskarte auf die Hand.

● Phase IV: Handlungen im Schloss ausführen

Nun decken alle Spieler, die die Ortskarte Schloss vor sich liegen haben, ihre Handlungskarten auf. Die drei möglichen Handlungen werden in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. Ausstellungen
2. Diebe
3. Detektive

1. Ausstellungen

Wer die Karte „Ausstellung“ gespielt hat, *muss* nun eine Ausstellung machen, also mindestens 3 zusammengehörige Sammelkarten offen vor sich auslegen. Könnte ein Spieler aus seinen Sammelkarten mehrere, getrennte Ausstellungen bilden, muss er sich für *eine* entscheiden.

Haben mehrere Spieler die Karte „Ausstellung“ gespielt, stellen diese Spieler die Sammelkarten für die Ausstellung, die sie machen wollen, in der Hand zusammen, legen sie dann verdeckt vor sich (möglichst so, dass niemand erkennen kann, um wie viele Karten es sich handelt) und decken sie schließlich *gleichzeitig* auf.

Wer die *meisten* Sammelkarten ausgelegt hat, besitzt damit die *wertvollste* Ausstellung. Bei gleicher Kartenanzahl gewinnt von diesen Ausstellungen diejenige, die das *älteste* Sammelobjekt beinhaltet. Auf diese Weise ergibt sich auch die zweitwertvollste Ausstellung.

Hat nur ein *einziger* Spieler die Karte „Ausstellung“ gespielt, besitzt er damit automatisch die wertvollste Ausstellung.

Alle Ausstellungen - ob wertvollste oder nicht - bleiben bis zum Ende der Phase IV offen vor den Spielern liegen.

Die beiden Spieler mit der wertvollsten und zweitwertvollsten Ausstellung dürfen ihre Spielfigur nun vorrücken. Wie weit, wird durch die Stellung der *führenden* Spielfigur/en bestimmt. Das Lauffeld, auf dem diese steht, hat am (linken oder rechten) Rand ein gleichfarbiges achteckiges 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. Eventuell weitere Aussteller gehen in dieser Runde leer aus.



Mehrere Diebe? Alle gehen leer aus

Handlungskarten aufdecken



Mehrere Ausstellungen? Gleichzeitig aufdecken

Die beiden wertvollsten Ausstellungen ermitteln

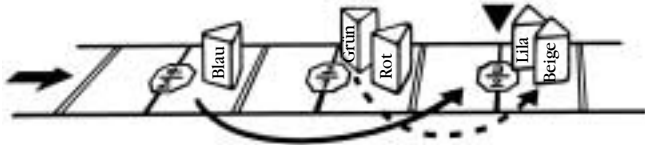


Spielfiguren vorrücken:

wertvollste Ausstellungen ▶ $\frac{3}{2}$

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

Beispiel: Der Spieler mit der blauen Spielfigur besitzt die wertvollste Ausstellung. Die führenden Figuren Beige und Lila stehen neben dem Wertungsfeld 3/2. Also darf die blaue Figur drei Felder vor. Der Spieler mit der grünen Figur hat die zweitwertvollste Ausstellung und darf 2 Felder vor.



2. Diebe

Diebe werden erst nach der Bewertung der Ausstellungen und der Bewegung der Spielfiguren aktiv.

Jeder Spieler, der im Schloss einen Dieb gespielt hat, darf aus *jeder* ausliegenden Ausstellung *eine* Sammelkarte seiner Wahl nehmen. Dies ist (neben dem Kauf im Auktionshaus) also die zweite Möglichkeit, die Anzahl der eigenen Sammelkarten zu erhöhen.

Setzen im Schloss mehrere Spieler einen Dieb ein, hat der mit den meisten „Berufs Jahren“ (höchste Zahl auf dem Beutesack) die erste Wahl. Dann folgen die anderen entsprechend ihrer Berufsjahre.

Beispiel: Zwei Spieler haben ausgestellt und zwei Spieler haben einen Dieb gespielt (einen mit der Zahl 10, einen mit der Zahl 8). Der Spieler, der den 10er-Dieb gespielt hat, beginnt und stiehlt aus jeder der beiden Ausstellungen eine Karte (insgesamt also zwei), anschließend macht der Spieler mit dem 8er-Dieb dasselbe.

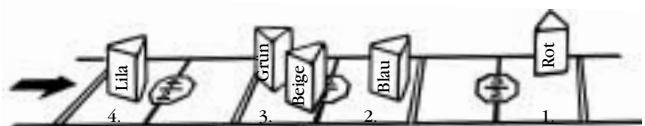
Hat kein einziger Spieler eine Ausstellung gemacht, gehen die eingesetzten Diebe leer aus.

3. Detektive

Nachdem alle Diebe im Schloss ihre Beute erhalten haben, wird überprüft, ob ein oder mehrere Detektive eingesetzt wurden. Ist dies der Fall, wandern *alle* eingesetzten Diebe ins Gefängnis (s.u.), *unabhängig* davon, ob sie gerade etwas gestohlen haben oder nicht. Sollten die Diebe etwas gestohlen haben, müssen sie dies *nicht* zurückgeben; ihre Beute bleibt also in Sicherheit.

Wurde mindestens ein Dieb eingesetzt, ermitteln alle Spieler, die einen Detektiv gespielt haben, *gleichzeitig*, an wie vieler Position gerade ihre Spielfigur steht. Wer an erster Stelle steht, darf 1 Feld vorrücken, an zweiter Stelle 2 Felder, an dritter Stelle 3 Felder usw. Jeder geht also so viele Felder, wie es der Position seiner Spielfigur zu diesem Zeitpunkt entspricht.

Beispiel: Ein Dieb wurde gefangen; Rot, Grün und Lila haben ihren Detektiv eingesetzt. Rot darf 1 Feld, Grün 3 Felder und Lila 4 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

Wurde im Schloss kein Dieb eingesetzt, bleibt der Einsatz von Detektiven ohne Erfolg.

Das Gefängnis

Alle gefangenen Diebe landen im Gefängnis in der Mitte des Spielplans, immer zunächst in der Zelle 1. Immer wenn ein neuer Dieb ins Gefängnis kommt, rücken die bereits einsitzenden Diebe um eine Zelle weiter.

Werden mehrere Diebe in derselben Runde gefangen, wandert der mit der *niedrigsten* Zahl zuerst in die Zelle 1, die mit höheren Zahlen folgen entsprechend nach.

Die Anzahl der Gefängniszellen entspricht der Anzahl der Spielteilnehmer: Beim Spiel zu viert gelten also nur die Zellen 1 – 4, bei drei Spielern nur die Zellen 1 – 3, bei zwei Spielern nur die Zellen 1 und 2.

Ein Dieb kommt frei, wenn er in der (der Spielerzahl entsprechenden) letzten Zelle sitzt und eine weiterrücken müsste. Anstatt weiterrücken, wird er in die Freiheit entlassen, d.h. die Diebkarte wird ihrem Besitzer zurückgegeben, der sie nun wieder einsetzen kann.

Beispiel: Man spielt zu viert. Ein neuer Dieb kommt in das Gefängnis, in Zelle 1. Dadurch schiebt er alle anderen Insassen um eine Zelle weiter. Entsprechend verlässt der Dieb mit der Nummer 9 die Zelle 4 und wird seinem Besitzer zurückgegeben.

Als Letztes in Phase IV nehmen nun alle Spieler wieder ihre Ortskarten und die ihnen verbliebenen Handlungskarten auf die Hand. Wer eine Ausstellung gemacht hat, legt zudem alle ihm verbliebenen ausgestellten Sammelkarten wieder verdeckt vor sich.

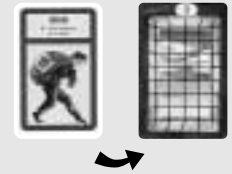
Nochmals zur Verdeutlichung:

- Diebe, die im Auktionshaus gespielt werden, gelten *ausschließlich* im Auktionshaus, und werden am Ende der Phase III wieder zurück auf die Hand genommen.

- Diebe, die im Schloss gespielt werden, gelten *ausschließlich* im Schloss und werden am Ende der Phase IV wieder zurück auf die Hand genommen (sofern sie nicht gefangen und ins Gefängnis geworfen wurden).

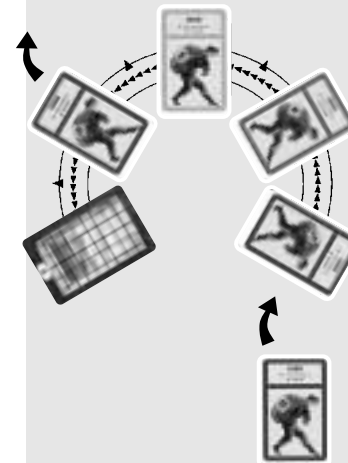
So kann also beispielsweise mit einem Detektiv nicht ein Dieb gefangen werden, der im Auktionshaus eingesetzt wurde! Und ein solcher Dieb kann umgekehrt auch keine Ausstellungsstücke in Phase IV stibitzen!

Übrigens, sollten im Auktionshaus nach mehreren Runden keine Sammelkarten mehr vorrätig sein, wird es geschlossen. Es wird dann nur noch im Schloss gespielt. (Entsprechend entfallen die Phasen I und III; zudem können alle Spieler ihre beiden Ortskarten zur Seite legen, da sie nicht mehr benötigt werden.)



Zahl der Spieler = Zahl der Zellen

Entlassung von Dieben



Spielende

Es wird so lange gespielt, bis wenigstens eine Spielfigur am Ende einer Runde auf irgendeinem Feld der Dinnertafel steht.

Ein **letztes Mal** wird gewertet: Jeder Spieler bildet aus seinen Sammelkarten noch einmal eine möglichst große Ausstellung. Wer die wertvollste Ausstellung besitzt, darf 8 Felder vorrücken; der mit der zweitwertvollsten 4 Felder.

Sieger ist der Spieler, dessen Spielfigur sich nach dieser letzten Wertung am weitesten vorne an der Dinnertafel befindet, also den ersten Platz einnimmt. Teilen sich zwei oder mehr Spieler den ersten Platz, gewinnt von diesen derjenige mit der wertvolleren Ausstellung.

Regeln für zwei Spieler

1. Die Überraschungsvariante

Beide Spieler entscheiden sich für eine Ortskarte *und* eine Handlungskarte (= Phase I + Phase II zusammen) und legen jeder diese beiden Karten - zunächst verdeckt - ab. Anschließend werden alle Karten aufgedeckt und ausgeführt.

2. Die Konfrontationsvariante

Die Wahl der Ortskarte (= Phase I) entfällt. Beide Spieler sind immer am gleichen Ort, der von Runde zu Runde wechselt: in der ersten Runde sind beide im Auktionshaus, in der zweiten Runde im Schloss, in der dritten Runde wieder im Auktionshaus usw.

Zur Erinnerung wird der Ort vorher laut verkündet, und dann wird nur noch die gewünschte Handlungskarte - gleichzeitig - ausgespielt.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

alea, Postfach 1150,
83233 Bernau am Chiemsee,
Fax: 08051 - 970722,
E-Mail: Stefan.Brueck@Ravensburger.de



KLAUS TEUBER

ADEL VERPFLICHTET

DAS GROSSE BLUFFSPIEL UM DIEBE, LORDS UND PFEIFENKÖPFE

Adel verpflichtet, sagen sich sammelwütige Lords im altherwürdigen Londoner *Club Antique* und gehen auf die Jagd nach skurrilen Sammelobjekten: Pfeifenköpfe, Nachtöpfe, Masken, Star-Souvenirs, Spielzeug und alte Reklamschilder 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 geht es hoch her. Wer bietet am meisten für den Lendenschurz von Jonny Weismüller? Wer ersteigert den zinnernden 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 das beste Fingerspitzengefühl hat und am geschicktesten blufft, wird das Spiel gewinnen und gebührend gefeiert werden, denn: *Adel verpflichtet!*

Gewinner ist, wessen Spielfigur am Ende am weitesten vorne ist.

Hinweis

Den größten Spielspaß haben Sie, wenn Sie zu dritt, viert oder fünft spielen. Für zwei Spieler entwickelt das Spiel seinen eigenen taktischen Reiz. Hinweise zum 2-Personen-Spiel finden Sie am Ende dieser Regel.

