

KLAUS TEUBER

ADEL VERPFLICHTET



Spiel
des
Jahres

1990

KRITIKERPREIS

DAS GROSSE BLUFFSPIEL UM
DIEBE, LORDS UND PFEIFENKÖPFE



ADEL VERPFLICHTET (Noblesse oblige)

ALEA, 2000

TEUBER Klaus

2 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 120 minuten



Adel Verplichtet

Het grote bluffspel rond dieven, Lords en pijpenkoppen.

Spelidee

Adel Verplichtet of Noblesse oblige zeggen de Lords in de eerbiedwaardige Londense 'Club Antique' die gek zijn op verzamelen. Ze gaan op jacht naar grappige verzamelobjecten. Mooi versierde pijpenkoppen, nachtemmers, maskers, sterrensouvenirs, speelgoed en oude reclametekeningen zijn hun begeerde objecten.

Even potsierlijk als hun verzamelingen zijn hun weddenschappen. Wie collectioneert de mooiste verzameling en wie stelt ze op de beste manier tentoon ?

In het veilinghuis heerst er constant een koortsachtige sfeer.

Wie biedt het meeste voor het lendenschortje van Johnny Weissmüller ?

Wie koopt de tinnen nachtpot uit 1660 ? Ondertussen volgt de ene tentoonstelling na de andere in oude Engelse kastelen en landerijen.

De Lords gaan niet bepaald lichtzinnig met elkaar om. Naar hartelust sturen ze de concurrenten dieven op hun dak, of proberen met hun eigen detectives inbrekers achter slot en grendel te krijgen.

Diegene die het beste heeft gekocht en heeft gebluft, komt op het eind op de beste plaats aan de feesttafel. Hij is dan ook de gelukkige winnaar. Er wordt uitbundig gefeest, want ... Adel Verplichtet !.

Opmerking

Adel Verplichtet is een origineel en onderhoudend spel.

Het onderscheidt zich in het spelverloop nochtans volledig van de meeste andere spellen.

Bijzonder is dat de spelers gelijktijdig beslissen en dus constant meespelen. Wie het spel voor het eerst speelt, kan worden afgeschrikt door de spelregels. Die zijn echter veel eenvoudiger dan op het eerste zicht lijkt. Het basisprincipe is zeer eenvoudig : de speler moet op het juiste moment op de juiste plaats zijn.

Het is aan te raden om de spelregels eerst grondig door te nemen en dan een korte testronde te spelen.

Belangrijke tips uit de trukendoos vindt u aan het einde van deze spelregels.

Het spel wordt het best gespeeld met drie tot vijf spelers.

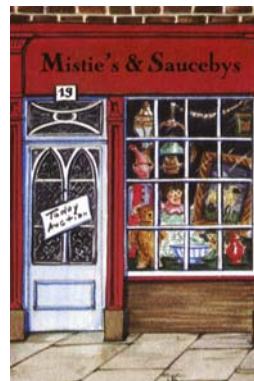
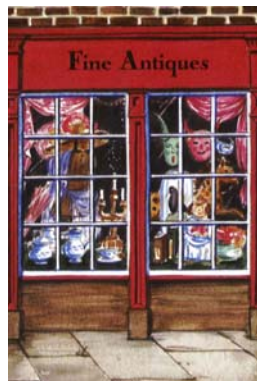
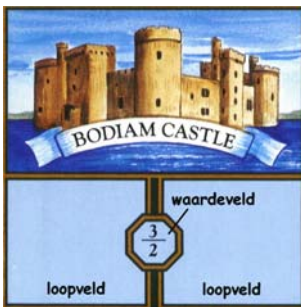
Bij twee spelers krijgt het spel een gans andere tactische wending. Meer hierover achteraan de spelregels.



Het spelmateriaal

Het speelbord

Aan de buitenzijde van het bord vindt u als startveld het clublokaal, vervolgens vindt u de verschillende kastelen en op het eind wacht het doel, de feesttafel.



In het clublokaal en in de kastelen staan achthoekige waardevelen afgedrukt, met telkens twee getallen. Zij bepalen het aantal velden dat de speelfiguren afleggen. In het midden staat het veilinghuis met twee etalages en de kassa. Bovenaan vindt u de cellen voor de gevangen dieven.

5 spelfiguren

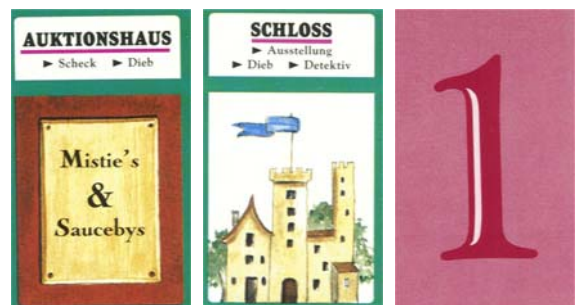
Elke speler krijgt één van de vijf driehoekige wapenschilden : beige, blauw, groen, lila en rood.

10 locatiekaarten

Van elke kleur zijn er twee locatiekaarten.

U vindt er het kasteel en het veilinghuis op terug. De woorden 'Schloss' (kasteel) en 'Auktionshaus' (veilinghuis) zijn in het rood onderlijnd.

Als geheugensteuntje vermelden ze ook welke acties op deze plaats mogen worden uitgevoerd. Op de rugzijde staat een '1' afgedrukt.



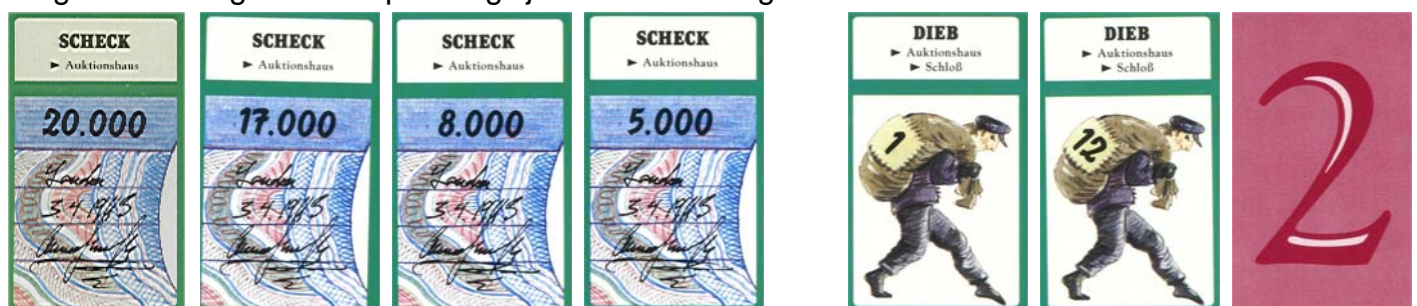
40 actiekaarten

Van elke kleur zijn er acht actiekaarten :

- telkens vier cheques met een totaalwaarde van 50.000 ;
- telkens twee diefkaarten met vermelding van hun aantal dienstjaren ;
- één detectivekaart ;
- één tentoonstellingskaart.



Als geheugensteuntje staat telkens vermeld op welke plaats deze acties mogen worden gebruikt. Op de rugzijde staat een '2' gedrukt.



45 verzamelobjecten

Om deze verzamelstukken (de kaarten met de afbeelding van de verzamelobjecten) draait alles. Er zijn zes series (A - F) in zes verschillende kleuren. Ook staat telkens het jaartal van het verzamelobject vermeld. Hoe ouder een stuk, des te waardevoller. Met deze kaarten worden tentoonstellingen opgebouwd.



Vorbereitung

Eerst wordt bepaald met welke kleur elke speler zal spelen. Een speler neemt van elke kleur de locatiekaart kasteel. Deze kaarten worden goed gemengd en vervolgens trekt elke speler een locatiekaart waarmee zijn speelkleur is bepaald.

Elke speler ontvangt de overige kaarten van zijn kleur : de locatiekaart veilinghuis en de 8 actiekaarten.

Indien er minder dan 5 spelers meedoen dan worden de overblijvende sets uit het spel genomen en in de doos gelegd.

Elke speler plaatst zijn speel pion op het grote startveld, het clubhuis.

De 45 collectiekaarten worden goed geschud. Iedere speler ontvangt, verdekt voor de andere spelers, 4 collectiekaarten. Hij bekijkt de kaarten goed en legt ze vervolgens verdekt voor zich af.

De overige collectiekaarten worden in twee ongeveer gelijke stapels verdeeld. De twee stapels worden op de beide etalages van het speelbord gelegd. De bovenste kaart van elke stapel wordt zichtbaar gemaakt. Tot een stapel is uitgeput, kan er worden gekozen uit beide stapels.

Spelverloop

Het spel verloopt in meerdere rondes.

Elke ronde bestaat uit 4 fasen, die steeds in deze volgorde worden uitgevoerd:

- **fase 1: de locatiefase**
Alle spelers kiezen met behulp van de locatiekaarten (rugzijde 1) de locatie (het kasteel of het veilinghuis).
- **fase 2: de actiefase**
Alle spelers kiezen met behulp van de actiekaarten (rugzijde 2) een actie in de gekozen locatie.
- **fase 3: de veilinghuisfase**
De acties van de spelers in het veilinghuis worden uitgevoerd.
- **fase 4: de kasteelfase**
De acties van de spelers in het kasteel worden uitgevoerd.

Fase 1: de locatiefase

Met behulp van de locatiekaarten (rugszijde 1) beslist elke speler waar hij in deze ronde zijn actie wil uitvoeren :

- ofwel in het veilinghuis
- ofwel in het kasteel.



Elke speler beslist of hij naar het veilinghuis of naar een kasteel gaat. Hij legt de betreffende kaart verdekt voor zich neer. Nadat alle spelers een kaart hebben gekozen, worden de kaarten gelijktijdig omgedraaid. Vanaf dat moment weten alle spelers wel waar elke medespeler zijn actie wil uitvoeren, maar nog niet welke actie zij willen uitvoeren.

De uitgespeelde locatiekaarten blijven open voor elke speler liggen.

Fase 2: de actiefase

Elke speler beslist nu welke actiekaart hij zal uitspelen in de door hem uitgekozen plaats. Het komt er nu op aan uw tegenspelers juist te kunnen inschatten om te voorspellen wat de andere spelers zinnens zijn te doen.

De speler die **in het veilinghuis** is, kan :

- ofwel met een cheque één van de beide collectiekaarten aankopen
- ofwel met een dief een zojuist uitbetaalde cheque uit de kassa van het veilinghuis stelen.

Opmerking

De detective kan niet worden ingezet in het veilinghuis.

De speler die **in het kasteel** is, kan:

- ofwel de tentoonstellingskaart spelen indien hij met zijn collectiekaarten een tentoonstelling kan opbouwen (zie verder) ;
- ofwel met zijn diefkaart verzamelstukken stelen uit de uitgestalde tentoonstellingen van zijn medespelers ;
- ofwel met zijn detectivekaart de dieven van zijn tegenstanders achter de tralies brengen.

Wat is een tentoonstelling ?

Een tentoonstelling bestaat uit minstens 3 collectiekaarten. Er bestaat geen limiet naar boven toe. Belangrijk is wel dat de alfabetische volgorde van de verzamelstukken niet mag worden onderbroken.

Voorbeeld

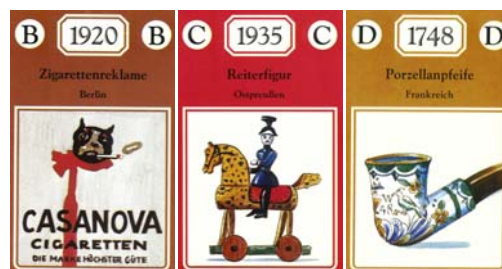
De volgende combinaties zijn correcte tentoonstellingen:

AAA, AAB, BCD, AABBC, CCD, CDEF

De volgende combinaties zijn geen correcte tentoonstellingen:

AB, DE (te weinig !)

BCF, AACD (alfabetische volgorde onderbroken)



Opmerking

Als een speler geen tentoonstelling kan voorleggen dan mag hij de tentoonstellingskaart ook niet uitspelen.

Fase 3: de veilinghuisfase

Als een speler heeft beslist om een bepaalde handeling uit te voeren dan legt hij de overeenkomstige handelingskaart (de chequekaart of de diefkaart) verdekt naast zijn blootgelegde locatiekaart. Als alle spelers dit hebben gedaan, begint de derde fase.

De spelers die de locatiekaart 'kasteel' voor zich hebben liggen, doen voorlopig niets en wachten op de vierde fase, de kasteelfase.

De spelers die de locatiekaart 'veilinghuis' voor zich hebben liggen, leggen nu hun handelingskaart bloot. De twee mogelijke handelingen worden in de volgende volgorde doorgevoerd:

- 1. de cheques;
- 2. de dieven.

1. De cheques

De speler die de cheque met de hoogste waarde heeft uitgespeeld of de speler die de enige cheque heeft uitgespeeld, mag de bovenste collectiekaart van één van de stapels nemen en deze kaart verdekt bij zijn andere collectiekaarten leggen. De cheque wordt open op het kassaveld van het veilinghuis gelegd.



de cheque met de hoogste waarde ontvangt een collectiekaart

De spelers die een cheque met een kleinere waarde hebben uitgespeeld, ontvangen geen collectiekaarten maar krijgen hun uitgespeelde cheque wel terug. Zij nemen de cheque opnieuw in hun hand en kunnen deze in een latere ronde opnieuw inzetten.

2. De dieven

Als een speler een diefkaart heeft gespeeld dan mag hij de zojuist uitbetaalde cheque uit de kassa van het veilinghuis stelen. Deze cheque kan de speler in een latere ronde gebruiken en de cheque behandelen alsof het zijn eigen cheque is.

Als er in deze ronde door geen enkele medespeler een cheque is ingezet dan gaat de dief met lege handen naar huis. Ingezamelde cheques uit vorige rondes mogen uiteraard niet uit de kassa worden gestolen.

Als er in deze ronde meerdere spelers een diefkaart hebben gespeeld dan bestaat er onmiddellijk zware concurrentie en lopen de dieven elkaar in de weg. Het gevolg daarvan is dat geen van de spelers die een diefkaart hebben uitgespeeld een cheque ontvangen.

Alle uitgespeelde diefkaarten in het veilinghuis worden vervolgens door de spelers die deze kaarten hebben uitgespeeld opnieuw ter hand genomen onafhankelijk van het feit of de diefkaart wel of niets heeft opgeleverd.

Als laatste handeling in deze fase nemen alle spelers hun locatiekaart opnieuw in de hand.

Fase 4: de kasteelfase

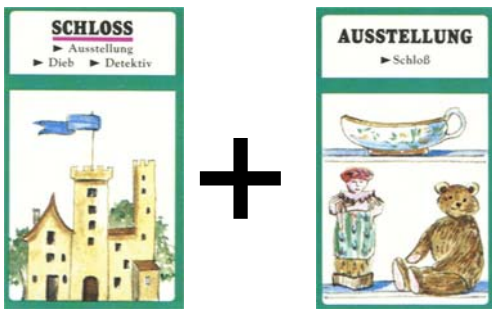
Alle spelers die de locatiekaart 'kasteel' hebben uitgespeeld, leggen nu hun uitgespeelde handelingskaart bloot. De drie mogelijke handelingen worden in de volgende volgorde doorgevoerd:

- de tentoonstellingen;
- de dieven;
- de detectives.

1. De tentoonstellingen

De speler die kaart 'tentoonstelling' heeft gespeeld, moet nu een tentoonstelling opzetten. Dit wil zeggen dat hij minstens 3 bij elkaar horende collectiekaarten open voor zich neer moet leggen. Indien een speler de mogelijkheid heeft om meerdere gescheiden tentoonstellingen op te zetten met zijn collectiekaarten dan moet hij er toch één uit kiezen.

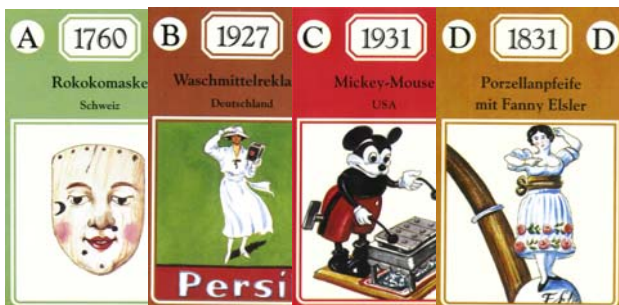
Als er meerdere spelers zijn die de kaart 'tentoonstelling' hebben gespeeld dan maken deze spelers de tentoonstelling met hun collectiekaarten in de hand en leggen dan deze kaarten verdekt voor zich neer, als het kan op zulk een manier dat de andere tegenspelers niet kunnen zien uit hoeveel kaarten hun tentoonstelling bestaat en leggen vervolgens gelijktijdig hun tentoonstelling bloot.



Als er meerdere tentoonstellingen zijn, worden deze gelijktijdig blootgelegd

Diegene die de meeste collectiekaarten heeft tentoongesteld, bezit de meest waardevolle tentoonstelling. Bij een gelijke stand van het aantal kaarten wint die speler die het oudste verzamelobject in zijn tentoonstelling heeft. Op die wijze bestaat er dan nu een tweede meest waardevolle tentoonstelling.

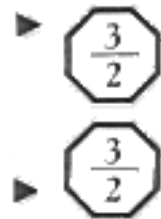
Als slechts één speler een tentoonstellingskaart heeft gespeeld, bezit hij uiteraard automatisch de meest waardevolle tentoonstelling.



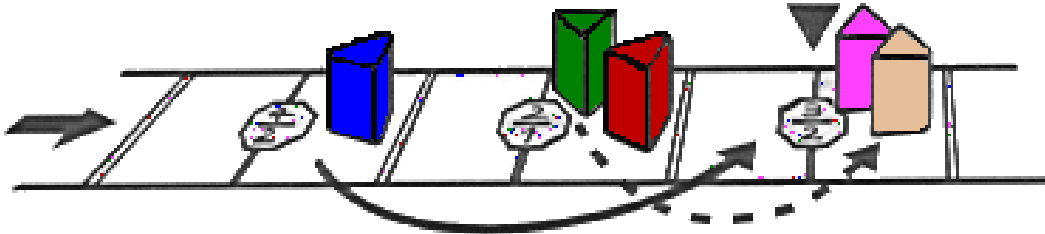
Alle tentoonstellingen, of ze nu waardevol zijn of niet, blijven tot het einde van deze vierde fase open voor de speler(s) liggen.

De beide spelers, diegene met de meest waardevolle tentoonstelling en diegene met de tweede meest waardevolle tentoonstelling mogen nu hun spelfiguur laten vooruitgaan.

Hoe ver de spelfiguur kan worden verplaatst, wordt bepaald door de spelfiguur of de spelfiguren die aan de leiding liggen. Het aantal velden wordt bepaald door het achthoekige waardeveld waarop twee getallen zijn afgebeeld. In het begin van het spel wordt het waardeveld (2 / 1) van het clubhuis gebruikt .



De speler met de meest waardevolle tentoonstelling krijgt het grootste getal, de eventuele speler met de tweede meest waardevolle tentoonstelling ontvangt het laagste getal. De andere spelers die een tentoonstelling hebben gevormd, gaan helemaal niet vooruit.



Voorbeeld

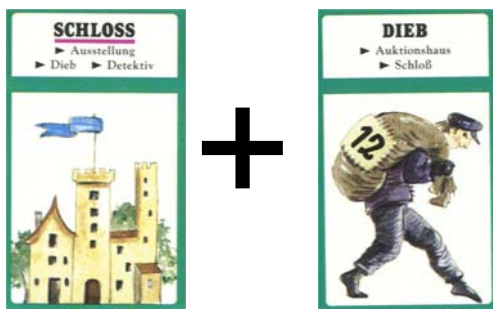
De speler met de blauwe spelfiguur bezit de meest waardevolle tentoonstelling. De figuren die aan de leiding liggen (beige en lila) staan naast het waardeveld (3 / 2). Daarom mag de blauwe figuur 3 velden verder gaan. De speler met de groene spelfiguur heeft de tweede meest waardevolle tentoonstelling en mag dus 2 velden verder zetten.

2. De dieven

De dieven worden pas actief nadat de tentoonstellingen zijn gewaardeerd en de verplaatsingen van de spelfiguren zijn uitgevoerd.

Elke speler die in het kasteel een diefkaart heeft gespeeld, mag uit elke open liggende collectie één collectiekaart naar keuze wegnemen. Dit is, naast de aankoop in het veilinghuis, de tweede mogelijkheid om het aantal collectiekaarten te verhogen.

Indien er in het kasteel meerdere spelers een diefkaart hebben ingezet dan heeft de dief met de meeste beroepsjaren de eerste keus (de dief met het hoogste getal op de zak). Daarna volgt de dief met de tweede meeste beroepsjaren ... enzovoort.



Elke dief neemt een collectiekaart uit elke tentoonstelling. Als er meerdere dieven zijn dan neemt eerst de speler met de meeste beroepsjaren.

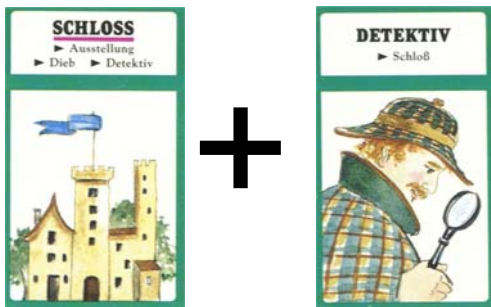
Voorbeeld

Twee spelers hebben een tentoonstelling gemaakt en twee spelers hebben een diefkaart uitgespeeld (de ene dief met 10 jaren beroepservaring en de andere dief met 8 jaren beroepservaring). De speler die de diefkaart met 10 jaren beroepservaring heeft gespeeld, heeft de eerste keus en steelt uit elke van de beide tentoonstellingen een collectiekaart (dus twee in totaal). Vervolgens steelt de dief met 8 jaren beroepservaring op zijn beurt een collectiekaart uit elke verzameling (dus ook twee).

Als geen enkele speler een tentoonstelling heeft gemaakt dan blijven de dieven zonder buit met lege handen achter.

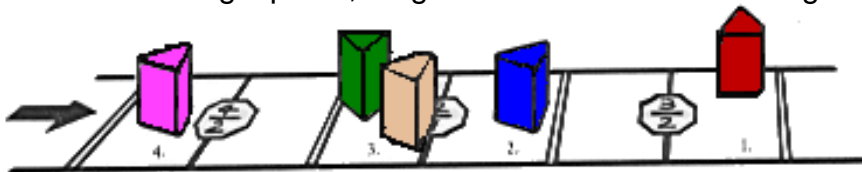
3. De detectives

Nadat alle dieven in het kasteel hun buit hebben binnengehaald, wordt er nagegaan of er ook één of meerdere detectives werden ingezet. Indien dit het geval is dan vliegen alle ingezette dieven naar de gevangenis onafhankelijk van het feit of ze al dan niet iets hebben gestolen. Indien de dieven effectief iets hebben gestolen, moeten ze de buit in alle geval niet teruggeven. Hun veroverde buit blijft in het bezit van de speler.



De dieven die in het kasteel werden uitgespeeld, vliegen naar de gevangenis.

Indien er minstens één dief werd ingezet dan bekijken de spelers, die een detective hebben ingezet, tegelijkertijd op welke positie hun spelfiguur staat. Diegene die op de eerste plaats ligt mag 1 veld verder gaan, diegene die op de tweede plaats ligt mag 2 velden verder gaan, diegene die op de derde plaats ligt mag 3 velden verder gaan ... enzovoort. Elke speler, die een detective heeft gespeeld, mag dus zoveel velden verder gaan als zijn positie op dat moment.



Voorbeeld

Een dief werd gevangen. Rood, groen en lila hebben hun detective gespeeld. Rood mag 1 veld vooruit gaan, groen mag 3 velden vooruit gaan en lila mag 4 velden vooruit gaan.

Als er in het kasteel geen enkele dief werd ingezet, blijft de inzet van de detective(s) zonder gevolg.

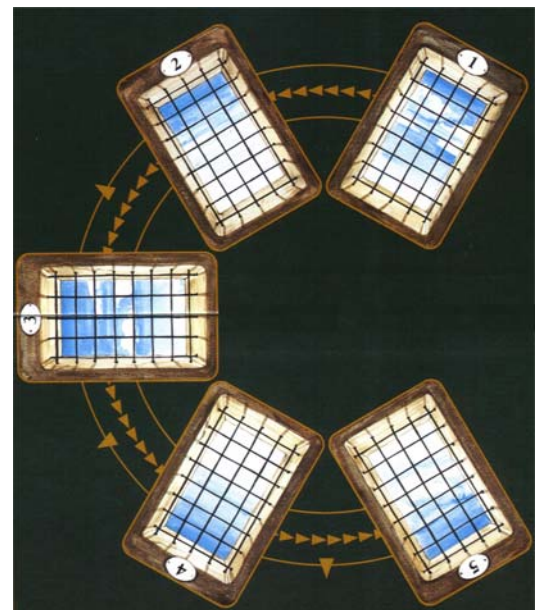
De gevangenis

Alle gevangen dieven belanden in de gevangenis in het midden van het speelbord en steeds in de cel met het nummer 1. Telkens wanneer een nieuwe dief in de gevangenis belandt, schuiven de reeds gevangen genomen dieven een celnummer door. Als er meerdere dieven in dezelfde ronde worden gevangen, gaat de dief met het kleinste getal in de cel met het nummer 1. Daarna volgt de volgende dief met het laagste getal ... enzovoort.

De minst ervaren dief (laagste nummer) komt dus als eerste terug vrij.

Het aantal gevangeniszellen dat in het spel wordt gebruikt, wordt bepaald door het aantal deelnemers.

Bij een spel met 5 spelers zijn er dus cellen van 1 - 5, bij een spel met 4 spelers zijn er dus cellen van 1 - 4, bij een spel met 3 spelers zijn er dus cellen van 1 - 3 en bij een spel met 2 spelers zijn er dus cellen van 1 - 2.



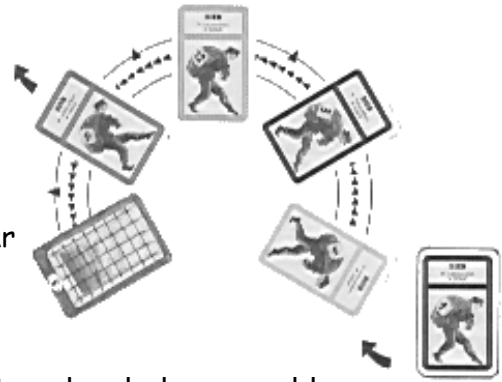
Voorbeeld

Er wordt gespeeld met 4 spelers.

Een nieuwe dief belandt in de gevangenis en komt terecht in cel 1.

Daardoor schuiven alle andere gevangenen een cel verder.

Dit betekent ook dat de dief in cel vier vrijkomt en terug naar zijn eigenaar weerkeert.



Om fase 4 af te sluiten, nemen alle spelers hun locatiekaarten alsook de overgebleven actiekaarten opnieuw ter hand. De spelers die een tentoonstelling hebben opgebouwd, leggen bovendien hun overgebleven collectiekaarten opnieuw verdekt voor zich neer.

Nogmaals ter verduidelijking

- dieven die in het veilinghuis worden uitgespeeld, gelden exclusief in het veilinghuis en worden aan het einde van de derde fase opnieuw in de hand genomen ;
- dieven die in het kasteel worden gespeeld, gelden exclusief in het kasteel en worden aan het einde van de vierde fase opnieuw in de hand genomen, tenzij zij in de gevangenis zijn geworpen ;
- een detective kan geen dief gevangen nemen in het veilinghuis ;
- een dief kan geen collectiestuk stelen in het kasteel.

Als er, na enkele rondes, geen collectiekaarten meer voorradig zijn dan wordt het veilinghuis gesloten. Er kan dan alleen nog maar in het kasteel worden gespeeld. Uiteraard vervallen dan de fases 1 en 3 en kunnen alle spelers hun locatiekaarten verwijderen aangezien de locatie niet meer kan worden gekozen.

Einde van het spel

Er wordt gespeeld tot er minstens één spelfiguur op het einde van een ronde op een veld aan de feesttafel is aangekomen (de roze kamer).

Er wordt nu een laatste maal door iedere speler uitgepakt. Iedere speler legt op basis van zijn collectiekaarten zijn sterkste verzameling uit. Diegene die de meest waardevolle tentoonstelling heeft gemaakt, gaat acht velden vooruit, de tweede vier.

De winnaar is de speler die het verst aan de feestdis is aangeschoven.

Bevinden er zich twee of meer spelers op dezelfde plaats dan wint diegene die zonet de meest waardevolle tentoonstelling heeft gevormd.

Spelregels voor twee

1. De verrassingsvariante

Beide spelers leggen tegelijk een locatiekaart en een actiekaart (fase 1 en fase 2 tegelijk) verdekt voor zich neer. Vervolgens worden alle kaarten omgedraaid en uitgevoerd.

2. De confrontatievariante

De keuze van de locatie (fase 1) vervalt. Afwisselend wordt er in het veilinghuis en het kasteel gespeeld. De spelers leggen enkel nog een tegelijkertijd een actiekaart.

Tips voor succesvolle Lords

- Als u verzamelstukken wil verwerven dan gaat u naar het veilinghuis en speelt u een cheque uit.
- Verzamelingen zijn belangrijk bij tentoonstellingen maar ook bij de finale waardebeoordeling.
- Als u geen (hoge) cheque meer heeft, kunt u nog altijd een dief inzetten.
- Besef wel dat, indien iemand anders ook een dief inzet, jullie allebei zonder buit blijven.
- In ieder geval kunt u in het veilinghuis een dief zonder risico inzetten.
- Detectives komen alleen naar het kasteel.
- Als u uw pion wil laten vooruitgaan, dan moet u alleszins naar het kasteel.
- Als u met een tentoonstelling wil scoren, kijk dan eerst waar de leidende speelfiguur staat want het waardeveld waarop deze pion staat, bepaalt wat u kan winnen. Misschien loont het wel de moeite niet, want er is altijd het risico te worden bestolen.
- Als u op één van de laatste posities ligt, is het een goed idee uw detective in te zetten, vooral als u vermoedt dat een van de tegenspelers een diefkaart zal uitspelen.
- U kan ook in het kasteel aan nieuwe collectiestukken geraken. Als u denkt dat de anderen een tentoonstelling zullen houden dan kan de inzet van een dief zeer lonend zijn. Maar pas op voor de detectives. Indien u uw beide dieven kwijt bent dan worden uw mogelijkheden erg beperkt.

Zoals u ziet leiden bij 'Adel verplichtet' vele wegen naar succes. Observeer uw tegenstrevers nauwgezet tijdens het spel. Hoe beter u de verschillende situaties kan inschatten, des te beter kan u de acties van de anderen voorspellen.

Natuurlijk wordt u zelf ook geobserveerd. Het komt erop aan op het gepaste ogenblik te bluffen en een totaal onverwachte actie uit te voeren. Dan maakt u de grootste kans om aan het einde van het spel op de beste plaats aan de feestdis terecht te komen.

