

# Adel Verplichtet

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door FX Schmid, 1990

Het inmiddels klassieke bluffspel rond Lords en verzamelingen.

---

## Spelidee

Adel Verplichtet of Noblesse oblige zeggen de verzamelgekke Lords in de eerbiedwaardige Londense 'Club Antique'. Ze gaan op jacht naar grappige verzamelobjecten. Pijpenkoppen, nachtemmers, maskers, sterren-souvenirs, speelgoed en oude reclametekeningen zijn hun begeerde objecten.

Even potsierlijk als hun verzamelingen zijn hun weddenschappen. Wie collectioneert de mooiste verzameling en stelt ze op de beste manier tentoon? In het veilinghuis heerst 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 detective inbrekers achter slot en grendel te krijgen.

Wie het beste gekocht en gebluft heeft komt op het eind op de beste plaats aan de feesttafel. Hij is dan ook de gelukkige winnaar. Er wordt uitbundig gefeest, want... Noblesse oblige.

## 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 afgeschrikt worden door de regels. Die zijn echter veel eenvoudiger dan op het eerste zicht lijkt. Het basisprincipe is zeer eenvoudig : je moet op het juiste moment op de juiste plaats zijn.

Best kan je de spelregels eerst grondig doornemen en dan een testronde spelen. Belangrijke tips uit de trukendoos vindt je dan op het einde van deze regels.

Het best wordt het spel met drie tot vijf gespeeld. Bij twee spelers krijgt het spel een gans andere tactische wending. Meer hierover achteraan de spelregels.

## Het spelbord

Aan de buitenzijde van het bord vind je als startveld het clublokaal. Vervolgens de

verschillende kastelen, en op het eind de feesttafel. In het clublokaal en in de kastelen staan achthoekige velden 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. Verder de cellen voor de gevangenen dieven.

## 5 spelfiguren

Elke speler krijgt één van de vijf verschillend gekleurde pionnen.

## 10 plaatskaarten

Voor elke kleur zijn er twee plaatskaarten. Je 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

Voor 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 draait alles. Er zijn zes series (A-F), in zes verschillende kleuren. Ook staat telkens een jaartal vermeld. Hoe ouder een stuk, des te waardevoller. Met deze kaarten worden tentoonstellingen opgebouwd.

## Vorbereiding

elke speler krijgt:

- 1 pion + 10 kleine locatie- en actiekaarten, in dezelfde kleur.
- 4 collectiekaarten, niet aan mekaar te tonen.

Plaats de pionnen in het clublokaal. Verdeel de overige collectiekaarten in twee gelijke stapels, waarvan de bovenste kaart zichtbaar is, op beide etalages van het speelbord. Totdat een stapel uitgeput is kan je kiezen uit beide stapels.

## Doel

Doel van het spel is om, op het eind van het spel, zo ver mogelijk aan te schuiven aan de feesttafel.

## Speelbeurt

Het spel bestaat uit meerdere rondes. Elke beurt bestaat uit 4 fasen, die in volgorde worden uitgevoerd.

1. Locatie-fase
2. Actie-fase
3. Veilinghuis-fase
4. Kasteel-fase

### 1: Locatie-fase

Elke speler beslist of hij naar het veilinghuis of een kasteel gaat.

In het veilinghuis kunnen de spelers kunstwerken aankopen of cheques stelen.

In het kasteel kan je een tentoonstelling houden of met een dief kaarten van andere spelers stelen. Met een detective kan je op dieven jagen. Enkel in het kasteel kan je je pion laten vooruitgaan.

De spelers kiezen de locatie waar ze zullen optreden. Ze leggen voor zich verdekt een locatie-kaart.

Nadat alle spelers een kaart gekozen hebben worden deze gelijktijdig omgedraaid.

### 2: Actie-fase

Elke speler beslist welke actiekaart hij zal uitspelen in de door hem uitgekozen plaats. Het komt erop aan in te schatten wat de andere spelers zinnens zijn.

In het veilinghuis kan je :

- met een check een van de bovenste openliggende kaarten kopen.
- met een dief de pas betaalde check stelen.

Opgepast: De detective kan je hier niet gebruiken.

In het kasteel kan je :

- de tentoonstellingskaart uitspelen. Je moet dan wel een tentoonstelling kunnen opbouwen.
- Met een diefkaart verzamelstukken stelen van uitgestalde tentoonstellingen.
- Met een detectivekaart dieven achter de tralies brengen.
- Wat is een tentoonstelling:

Een tentoonstelling bestaat uit minstens drie bij mekaar horende kaarten. Er

bestaat naar boven toe geen maximum. De kenletters bovenaan de verzamelstukken bepalen of ze bij mekaar horen. Belangrijk hierbij is dat de alfabetische volgorde niet wordt onderbroken.

Volgende combinaties zijn bv. mogelijk : AAA, AABBC, CCD, DEF.

Geen geldige combinaties : AB, BCF, AACE.

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

### **3: Veilinghuis-fase**

(voor diegenen die dit kozen)

1. vergelijk de cheques :

- de hoogste wordt in de kassa gelegd in ruil voor 1 collectiekaart, uit te kiezen uit beide openliggende kaarten.
- de andere cheques gaan terug naar de eigenaars.

2. één enkele dief steelt de zopas uitbetaalde cheque. Hij mag deze cheque later voor eigen aankoop gebruiken.

3. meerdere dieven lopen in elkaars weg. Geen enkele dief krijgt iets.

4. Als er in deze ronde niemand een cheque heeft aangeboden, dan krijgt de dief niets. Hij kan enkel een check stelen die in deze ronde werd uitbetaald.

5. Alle diefkaarten gaan terug naar hun eigenaars.

6. Keer na een verkoop de volgende collectiekaart om .

### **4: Kasteel-fase**

(voor diegenen die dit kozen)

1. Alle spelers tonen nu hun keuze.

2. Diegenen die een Exhibit speelden, kiezen een reeks collectiekaarten. Je mag slechts één verzameling tonen!

De speler met de beste verzameling plaatst zijn pion zo veel plaatsen vooruit als het bovenste getal in het veld van de leidende pion. In het begin telt het vakje in het clublokaal (2/1).

De eventuele tweede beste collectie, kiest het onderste cijfer.

3. Elke dief mag een collectiekaart stelen uit de tentoonstelling. Als er meerdere collecties zijn, dan mag de dief bij ieder één kaart stelen. Bij meerdere dieven

mag de dief met de meeste ervaring (rugnummer) eerst kiezen.

4. Zonder detectives => dieven terug bij eigenaars

5. Als er een detective aanwezig is, gaan alle dieven naar de gevangenis. Ze mogen wel eerst kaarten stelen. Zijn er geen collecties dan hebben ze pech, want ze gaan toch naar de cel.

6. Als een detective een dief vangt, gaat zijn pion zo veel plaatsen vooruit als de huidige positie van de eigenaar (als er meerdere detectives zijn, dan gaan ze allemaal vooruit!). Vb.: de gele pion staat op de derde plaats. Geel speelt een detective uit, en er is ook een dief. Geel zal dan drie vakjes vooruitschuiven.

Belangrijk : eerst worden de tentoonstellingen verrekend. De detective gaat zoveel vakjes vooruit als zijn positie, na deze verrekening.

Alle detective kaarten gaan terug naar de eigenaars.

7. Het plaatsen van de dieven in de gevangenis : de gevangen dief komt terecht in cel 1. Waren er reeds dieven in de cellen aanwezig, dan schuiven die een plaatsje op : 1 gaat naar 2, 2 naar 3, .... Worden er meerdere dieven tegelijk gevangen, dan gaat de dief met het hoogste nummer naar cel 1, de lagere nummers gaan naar cel 2, 3.... De minst ervaren dief (laagste nummer) komt dus eerst terug vrij.

Er zijn evenveel cellen als het aantal spelers.

Een dief komt terug vrij als hij in de laatste cel zat, en een plaats vooruit moet schuiven. De diefkaart wordt terug aan de eigenaar gegeven.

Vb: Er zijn vier spelers. Alle vier de cellen zijn bezet. Er wordt een nieuwe dief gevangen en hij gaat naar cel 1. De andere dieven schuiven een plaatsje op, de dief in cel 4 komt vrij.

Einde speelbeurt: elke speler neemt zijn collectiekaarten terug. Ook de locatie- en actiekaarten worden teruggenomen, met uitzondering van gevangen genomen dieven.

Als er geen verzamelstukken meer voorradig zijn in het veilinghuis dan wordt dit geloten. Er wordt nu nog enkel in het kasteel gespeeld.

Er wordt gespeeld tot er een pion aan de feesttafel aanzit (roze kamer). Er wordt nu een laatste maal geteld : ieder legt zijn sterkste verzameling uit. De sterkste gaat acht velden vooruit, de tweede vier.

De winnaar is wie nu het verst aan de feestdis is aangeschoven. Zitten twee spelers op dezelfde plaats, dan wint degene met de sterkste verzameling.

## Spelregels voor twee

### 1. De verrassingsvariante :

Beide spelers leggen tegelijk een locatie- én een actiekaart verdekt voor zich neer.

### 2. De confrontatievariante :

De spelers kunnen geen locatie kiezen : afwisselend wordt er in het veilinghuis en het kasteel gespeeld. De spelers leggen enkel nog een actiekaart.

## Tips voor succesvolle Lords

Als je verzamelstukken wil verwerven dan ga je naar het veilinghuis en speelt een cheque uit. Verzamelingen zijn belangrijk bij tentoonstellingen, maar ook bij de finale waardebeoordeling. Als je geen (hoge) cheque meer hebt dan kan je nog altijd een dief inzetten. Besef wel dat indien iemand anders ook een dief inzet, jullie allebei zonder buit blijven. In ieder geval kan je in het veilinghuis een dief zonder risico inzetten. Detectives komen alleen naar het kasteel.

Als je je pion wil laten vooruitgaan, dan moet je alleszins naar het kasteel. Als je met een tentoonstelling wil scoren, kijk dan eerst waar de leidende speelfiguur staat. Want het waardeveld waar deze pion staat, bepaalt wat je kan winnen. Misschien loont het wel de moeite niet, want er is altijd het risico bestolen te worden.

Als je één van de laatsten bent, is het een goed idee je detective in te zetten. Vooral als je vermoedt dat een van de tegenspelers een diefkaart zal uitspelen.

Je kan ook in het kasteel aan nieuwe collectiestukken geraken. Als je denkt dat de anderen een tentoonstelling zullen houden, dan kan de inzet van een dief zeer lonend zijn. Maar pas op voor de detective. Als je beide dieven kwijt bent, dan worden je mogelijkheden erg beperkt.

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

Natuurlijk wordt je zelf ook geobserveerd. Het komt erop aan op het gepaste ogenblik te bluffen, en een totaal onverwachte actie uit te voeren. Dan maak je de grootste kans op het eind op de beste plaats aan de feestdis terecht te komen.

Viel Spass und guten Erfolg



Date Last Modified: 07-01-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief