

ADEL VERPFLICHTET - Kurzspielregel

Spielvorbereitung
Jeder Spieler erhält in seiner Farbe Auktionshaus-, Schlosskarte und die acht Handlungskarten. Spielsteine auf Startfeld (Clubraum) stellen. Sammelkarten mischen und je Spieler verdeckt 4 Karten austeilen. Restliche Karten in 2 Stapeln offen in Auktionshaus legen.
Spielverlauf
Jede Runde besteht aus 4 Phasen : 1. Ort auswählen, 2. Handlung auswählen, 3. Handlungen im Auktionshaus ausführen, 4. Handlungen im Schloss ausführen.
Die einzelnen Phasen
1. Verdeckt Ortskarte auslegen, gleichzeitig aufdecken. 2. Verdeckt Handlungskarte auslegen, gleichzeitig aufdecken. 3. Zuerst Handlungen für Auktionshaus ausführen: 1. Schecks, 2. Diebe
Dann Handlungen für Schloss ausführen:
1. Ausstellungen, 2. Diebe, 3. Detektive Orts-, Handlungs- u. Sammelkarten wieder a.d. Hand.
Spielende und Sieger
Sobald eine Figur die Dinnertafel erreicht, decken alle Spieler ihre wertvollste Sammlung auf. Letzte <i>Wertung</i> . Der Spieler, dessen Figur am weitesten vorne an der Tafel sitzt, ist <i>Sieger</i> . Bei Gleichstand entscheidet die wertvollere Ausstellung.
Handlungen
Schecks: Höchster Scheck nimmt Sammelkarte aus Auktionshaus. Scheck auf Kassenfeld. Niedrigere Schecks zurück an die Spieler.
Diebe im Auktionshaus: 1 Dieb nimmt den gerade eingezahlten Scheck. Mehrere Diebe bekommen nichts.
Ausstellung: Mindestens 3 zusammengehörige Sammelkarten vor sich auslegen. Verdeckt, gleichzeitig aufdecken. Je mehr Karten, je wertvoller. Bei Gleichstand gewinnt ältestes Sammelobjekt. Die Spieler mit den beiden wertvollsten Ausstellungen rücken vor, gemäss Angaben auf dem Feld der führenden Figur. (Höhere Zahl für wertvollere Ausst.)
Diebe im Schloss: Jeder Dieb nimmt aus jeder aufliegenden Ausstellung 1 Sammelkarte. (Zuerst der Dieb mit der größten Berufserfahrung (Zahl a. Sack))
Detektive: Nur im Schloss einsetzen. Alle Diebe im Schloss ins <i>Gefängnis</i> . (Beute behalten sie.) Wurde mind. 1 Dieb gefangen, rücken alle Detektivkartenspieler um X Felder vor. (X = Position der Figur.)
Begriffe
<i>Ausstellung:</i> Karten in ununterbrochener alphabetischer Reihenfolge, z.B. ABCCDE oder BBCD. <i>Gefängnis:</i> Bei mehreren Dieben, niedrige Nummer zuerst. Zuerst in Zelle 1. Kommt ein neuer Dieb hinzu, rücken die Einsitzenden 1 Zelle weiter. (Bei X Spielern, X Gefängnis-zellen) Wenn sie wieder frei sind, an Spieler zurück.
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton. Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i>

ADEL VERPFLICHTET - Kurzspielregel

Spielvorbereitung
Jeder Spieler erhält in seiner Farbe Auktionshaus-, Schlosskarte und die acht Handlungskarten. Spielsteine auf Startfeld (Clubraum) stellen. Sammelkarten mischen und je Spieler verdeckt 4 Karten austeilen. Restliche Karten in 2 Stapeln offen in Auktionshaus legen.
Spielverlauf
Jede Runde besteht aus 4 Phasen : 1. Ort auswählen, 2. Handlung auswählen, 3. Handlungen im Auktionshaus ausführen, 4. Handlungen im Schloss ausführen.
Die einzelnen Phasen
1. Verdeckt Ortskarte auslegen, gleichzeitig aufdecken. 2. Verdeckt Handlungskarte auslegen, gleichzeitig aufdecken. 3. Zuerst Handlungen für Auktionshaus ausführen: 1. Schecks, 2. Diebe
Dann Handlungen für Schloss ausführen:
1. Ausstellungen, 2. Diebe, 3. Detektive Orts-, Handlungs- u. Sammelkarten wieder a.d. Hand.
Spielende und Sieger
Sobald eine Figur die Dinnertafel erreicht, decken alle Spieler ihre wertvollste Sammlung auf. Letzte <i>Wertung</i> . Der Spieler, dessen Figur am weitesten vorne an der Tafel sitzt, ist <i>Sieger</i> . Bei Gleichstand entscheidet die wertvollere Ausstellung.
Handlungen
Schecks: Höchster Scheck nimmt Sammelkarte aus Auktionshaus. Scheck auf Kassenfeld. Niedrigere Schecks zurück an die Spieler.
Diebe im Auktionshaus: 1 Dieb nimmt den gerade eingezahlten Scheck. Mehrere Diebe bekommen nichts.
Ausstellung: Mindestens 3 zusammengehörige Sammelkarten vor sich auslegen. Verdeckt, gleichzeitig aufdecken. Je mehr Karten, je wertvoller. Bei Gleichstand gewinnt ältestes Sammelobjekt. Die Spieler mit den beiden wertvollsten Ausstellungen rücken vor, gemäss Angaben auf dem Feld der führenden Figur. (Höhere Zahl für wertvollere Ausst.)
Diebe im Schloss: Jeder Dieb nimmt aus jeder aufliegenden Ausstellung 1 Sammelkarte. (Zuerst der Dieb mit der größten Berufserfahrung (Zahl a. Sack))
Detektive: Nur im Schloss einsetzen. Alle Diebe im Schloss ins <i>Gefängnis</i> . (Beute behalten sie.) Wurde mind. 1 Dieb gefangen, rücken alle Detektivkartenspieler um X Felder vor. (X = Position der Figur.)
Begriffe
<i>Ausstellung:</i> Karten in ununterbrochener alphabetischer Reihenfolge, z.B. ABCCDE oder BBCD. <i>Gefängnis:</i> Bei mehreren Dieben, niedrige Nummer zuerst. Zuerst in Zelle 1. Kommt ein neuer Dieb hinzu, rücken die Einsitzenden 1 Zelle weiter. (Bei X Spielern, X Gefängnis-zellen) Wenn sie wieder frei sind, an Spieler zurück.
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton. Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i>