

CONSIGLI PER DIVENTARE UN LORD VINCENTE



Quando avete bisogno di acquisire carte oggetto, andate nella sala d'aste e giocate un assegno. Le carte sono importanti per le esposizioni e per l'ultima valutazione alla fine del gioco. Se non avete più assegni di importo elevato, pagate naturalmente i servizi di un ladro. Ma attenzione: se un altro giocatore utilizza anche lui un ladro, rimarrete a mani vuote. Ma l'utilizzo di un ladro nella sala d'aste è senza rischio. I détectives sono usati soltanto nel castello.

Se dovete assolutamente avanzare il vostro segnalino andate al castello. Se volete fare avanzare il vostro segnalino grazie ad un'esposizione, osservate inizialmente su quale casella è il segnalino in testa al gioco. Infatti sono le cifre su questa casella che indicano il numero di caselle potenziali se la vostra esposizione è tra le due più preziose.

Quando siete rimasti dietro, potrebbe essere una buona mossa utilizzare un détective. Soprattutto se pensate che un altro giocatore sia pronto a saccheggiare un'esposizione per mezzo di un ladro.

Per avere nuove carte oggetto potete anche andare al castello. Quando ritenete che gli altri giocatori siano pronti ad esporre collezioni di valore, giocate un ladro, può essere molto lucrativo. Ma non dimenticate i détective! Se i vostri due ladri sono in prigione, il vostro margine di manovra è molto ridotto.

Con Adel Verpflichtet esistono numerose possibilità di arrivare al successo. Osservate gli altri giocatori durante la partita. Meglio conoscerete il comportamento degli altri giocatori, più facile sarà anticipare i loro modi di giocare.

Naturalmente sarete anche osservati dagli altri giocatori. Quando avrete preso abbastanza destrezza, provate a bluffare, cioè di fare qualcosa di completamente diverso da ciò che è atteso dagli altri. Migliorerete così le vostre possibilità di sedere più avanti di tutti alla tavola del banchetto finale.

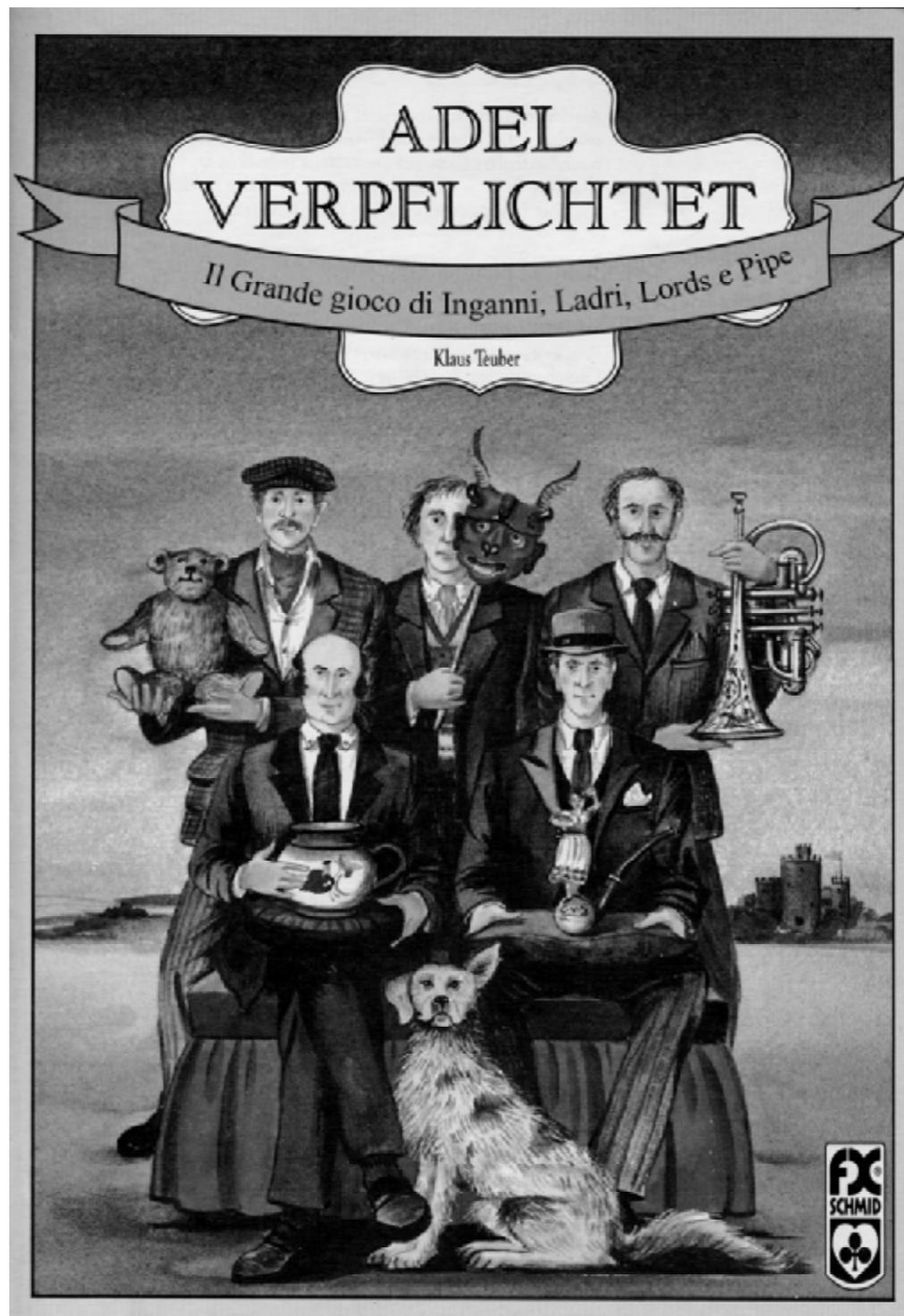
Traduzione a cura di
Batbatterton.

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



No. 71223.8

Mat.-Nr. 7077/II-1090



TEMA DEL GIOCO

ADEL VERPFLICHTET (NOBLESSE OBLIGE)

I Lords, raccolti nell'onorevole Club Antique di Londra, esclamano con un tono accalorato "Noblesse oblige" e partono alla ricerca di bizzarri oggetti da collezione. Gli oggetti dei loro desideri sono: pipe, vasi da notte, maschere, souvenirs di star, giochi, manifesti.

La scommessa è divertente quanto gli oggetti da raccogliere. Chi creerà la collezione più preziosa e chi la esporrà con successo? All'asta regna la febbre della caccia. Chi offrirà di più per le mutande in pelle di Jonny Weissmüller? Chi comprerà all'asta il vaso da notte in stagno dell'anno 1660? Partite "alla caccia" di belle e vecchie serrature inglesi e contemporaneamente provate ad esporre quello che avete trovato.

I lords agiscono senza influire apparentemente gli uni sugli altri. Ma con grande soddisfazione inviano alcuni ladruncoli nei saloni d'esposizione per danneggiare i propri avversari o tentano con un détective di mettere dietro le sbarre quelli mandati dagli altri giocatori.

Colui che alla fine sarà stato il migliore e avrà attuato con successo l'arte del bluff, prenderà il primo posto alla tavola del banchetto finale e sarà il felice vincitore. Nel corso della festa, sarà celebrato come merita, infatti "Noblesse oblige"!

Adel Verpflichtet è un gioco originale e molto attraente. A livello di svolgimento, differisce enormemente dagli altri giochi. La particolarità è questa: sono i giocatori che decidono il luogo dove si svolgerà la loro azione. Quando giocherete per la prima volta ad Adel Verpflichtet potrete trovare le norme, al primo colpo d'occhio, difficili, poiché lo sono effettivamente. Il principio di base è tuttavia molto semplice: Si tratta di essere al posto giusto nel momento giusto.

Capirete il gioco Adel Verpflichtet più rapidamente se leggerete queste regole tranquillamente prima della gara e se prima proverete una partita. Troverete alcuni consigli importanti alla fine di queste regole.

Vi divertirete maggiormente se a giocare sarete in tre, quattro o cinque giocatori. Per due giocatori il gioco si riduce dal punto di vista tattico. Troverete delle osservazioni alla fine di queste regole.

Appena un segnalino qualsiasi raggiunge una casella rosa della sala da pranzo con il tavolo per il banchetto finale, la partita si ferma immediatamente. Ciascuno, con le carte oggetto che ha in mano, cercherà di creare la migliore collezione possibile. Poi tutte vengono rivelate, e vengono comparate tutte insieme un'ultima volta.

Il giocatore con la più bella collezione avanza di otto caselle, quello che possiede la seconda collezione più preziosa avanza di quattro caselle.

Il vincitore è il giocatore che riuscirà a posizionare il proprio segnalino più avanti di tutti gli altri attorno alla tavola del banchetto. In caso di parità è il giocatore che ha la collezione più preziosa che viene decretato vincitore.

1. La variante sorpresa

I due giocatori pongono con la faccia nascosta sia una carta luogo che una carta azione. Le due carte sono girate simultaneamente.

2. La variante confronto

La libera scelta del luogo scompare. I due giocatori sono sempre allo stesso posto alternativamente, o alla sala d'aste o al castello. Il luogo sarà annunciato ad alta voce e solo le carte azione corrispondenti saranno giocate.

FINE DEL GIOCO

Il primo segnalino che raggiunge la sala da pranzo

L'ultima valutazione

8
4

Il vincitore:
colui che riesce a sedersi il più lontano possibile

REGOLE PER DUE GIOCATORI

PREMESSA

Per 3-5 giocatori
Per 2 giocatori

I ladri portati in prigione



Tanti giocatori=
Tante celle

Liberazione di un
ladro



**FINE DEL
ROUND**

Tutte le carte
vengono riprese in
mano

4. I ladri portati in prigione.

I ladri presi dai détectives vanno nella prigione situata in mezzo al tavolo da gioco. Il ladro catturato è messo nella casella numero 1.

Soltanto quando un nuovo ladro arriva in prigione, il ladro già imprigionato è spostato nella casella numero 2 e in seguito di una casella più avanti per ogni ladro che entrerà.

Se molti ladri sono presi allo stesso tempo, è il ladro con il numero più piccolo che entra per primo, e così via in ordine finché entra per ultimo il più anziano (vedere il numero sulle loro borse).

Il numero di caselle "prigione" utilizzate dipende dal numero di giocatori. In un gioco con quattro giocatori solo le caselle numerate da 1 a 4 saranno utilizzate. Con due giocatori solo le prime due caselle saranno utilizzate.

Un ladro viene liberato quando è nell'ultima casella e deve avanzare perché un nuovo ladro arriva in prigione. La carta ladro è ridata indietro al suo proprietario. Può nuovamente utilizzarla quando desidera.

Esempio: Si gioca in quattro. Un nuovo ladro viene catturato e portato in prigione. La casella n. 1 viene lasciata libera per lui e tutti gli altri ladri in prigione avanzano di una casella. Così, il ladro con il numero 9 abbandona la casella n. 4 ed ritorna in mano al suo proprietario.

Alla fine di un round ogni giocatore recupera tutte le sue carte, sia quelle luogo che quelle azione. Anche le carte oggetto che erano state esposte tornano in mano ai loro legittimi proprietari che le riprendono in mano.

Se dopo molti round non c'è più nessuna carta oggetto disponibile nella sala d'aste, questa sarà chiusa. Il gioco si svolgerà soltanto nel castello.

Importante: in un round non è obbligatorio giocare tutte le carte luogo o azione. Se ad esempio nessun giocatore ha scelto il castello, allora tutte le azioni possibili in quel luogo saranno saltate.

IL PIANO DI GIOCO

Mostra come casella di partenza la sala del club, le caselle del percorso lungo i castelli e l'arrivo rappresentato dalla tavola del banchetto finale. Nella sala del club e tra le caselle del percorso si trovano piccole caselle esagonali con ciascuna due numeri. Rappresentano i punti movimento per gli spostamenti dei segnalini. In mezzo al piano di gioco si trovano la casella per la cassa degli assegni e le vetrine della sala d'aste in cui verranno posizionate le carte oggetto. A parte si trovano le caselle numerate da 1 a 5 per i ladri imprigionati.

5 SEGNALINI

In legno di colore beige, blu, verde, viola e rosso.

10 CARTE "LUOGO"

Ci sono due piccole carte "luogo" in ogni colore. Mostrano il castello e la sala d'aste. Le parole Schloss (castello) ed Auktionshaus (sala d'aste) sono sottolineate di rosso. Su ogni carta "luogo" sono indicate le azioni autorizzate in quel luogo. Sulla parte posteriore delle carte "luogo" si trova un grande "1".

40 CARTE "AZIONE"

Ci sono otto piccole carte azione in ogni colore:

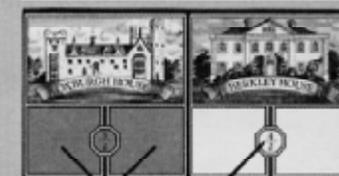
- quattro assegni per una somma totale di 50.000.
- due ladri con un numero che indica la sua anzianità nella professione.
- un détective.
- una carta esposizione.

Su ogni carta è indicato il luogo in cui è possibile utilizzarla. Sulla parte posteriore le carte azioni sono segnate da un grande "2".

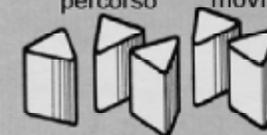
45 CARTE OGGETTI DA RACCOGLIERE

Sono le grandi carte in dotazione al gioco e sono formate da sei serie da A a F, ed ogni serie è rappresentata da un colore diverso. Mostrano l'oggetto e l'anno di fabbricazione. Più un oggetto è vecchio e più è prezioso. Le collezioni saranno composte raccogliendo queste carte.

MATERIALI DEL GIOCO



Caselle del percorso Caselle punti movimento



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Scelta del colore

Distribuzione delle carte

I segnalini sulla casella di partenza

Distribuzione delle grandi carte oggetto: ciascun giocatore ne riceve 4

Mettere le carte oggetto rimaste nella sala delle aste

SCOPO DEL GIOCO

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizialmente i giocatori decidono con quale colore giocheranno. Per fare questo un giocatore prende in ciascun colore la carta luogo che rappresenta il castello, le mescola e poi ogni giocatore prende una carta che terrà con sé. Il colore della carta scelta sarà il colore del giocatore per tutta la partita.

Nel suo colore ogni giocatore riceve anche la carta "sala d'aste" e le otto carte azione. Le carte restanti vengono rimesse nella scatola.



In seguito ogni giocatore prende il segnalino del suo colore e lo mette sulla grande casella di partenza (sala del club).

Le grandi carte oggetto devono essere mescolate bene. Ogni giocatore prende quattro di queste carte. Osserva le carte e le pone con la faccia nascosta vicino a sé.

Le carte restanti sono divise in due pile uguali. Sono messe a faccia in giù sulle due vetrine della sala d'aste. La prima carta di ciascun mazzo viene voltata perché sia visibile a tutti. Fino a che una pila non è esaurita, ci saranno sempre due oggetti in vendita.

Essere più avanti di tutti gli altri alla tavola del banchetto finale alla fine della partita.

Il gioco si svolge in vari round. Ogni round si divide in quattro fasi, che si giocano nell'ordine seguente:

Fase I: tutti i giocatori scelgono un luogo (castello o sala d'aste, non è possibile scegliere entrambi).

Fase II: tutti i giocatori scelgono un'azione che sia permessa nel luogo che hanno scelto.

Fase III: le azioni dei giocatori nella sala d'aste sono eseguite.

Fase IV: le azioni dei giocatori nel castello sono eseguite

2. I ladri al castello.

Se i giocatori al castello utilizzano i propri ladri, questi agiscono dopo la valutazione delle esposizioni ed il movimento dei segnalini: prendono le carte oggetto dalle esposizioni in corso. Così ogni giocatore può ricevere carte oggetti supplementari. Ciò è naturalmente valido soltanto se almeno un giocatore ha esposto una collezione.

Ogni giocatore, che ha un ladro al castello può prendere una carta di sua scelta da OGNI collezione appena esposta.

Esempio: Tre giocatori hanno esposto. Un giocatore ha giocato un ladro. Può scegliersi da ogni esposizione una carta; in totale può sceglierne tre, una per ogni espositore.

Se ci sono molti ladri, il ladro con la più grande anzianità (il numero sulla borsa) sceglie per primo. Quindi gli altri seguiranno per ordine d'anzianità.

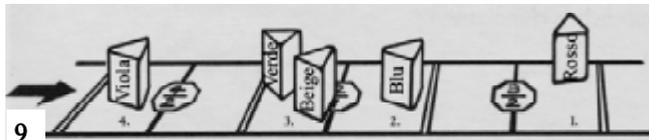
3. Détective.

I détective devono essere utilizzati soltanto al castello. Appena un détective è presente tutti i ladri al castello sono inviati in prigione, che abbiano rubato qualcosa oppure no.

Ma le carte rubate non devono essere ridate indietro solo perché i ladri sono stati messi in prigione. Il bottino dei ladri è al sicuro.

Se almeno un ladro è stato inviato in prigione, allora si considera che ogni détective ha compiuto con successo la sua missione. I giocatori che hanno giocato con successo un détective avanzano i propri segnalini, in funzione della propria posizione. Se il giocatore è in prima posizione, avanza soltanto di una casella, se è in seconda posizione di due caselle, se è in terza posizione di tre caselle e così via. Se nessun ladro è stato preso, i détective non sono riusciti nella loro missione e quindi non avanzano il proprio segnalino.

Esempio: Un ladro è stato catturato. Il Rosso, il verde e il viola hanno giocato la loro carta detective. Il rosso avanza di una casella, il verde di tre caselle e il viola di ben quattro caselle.



Ciascun ladro può prendere una carta oggetto da ciascuna esposizione.

Se ci sono molti ladri il più anziano sceglie per primo



I ladri catturati nel castello vanno in prigione.

I segnalini possono avanzare sul tabellone.

La propria posizione sul tabellone determina quante caselle avanzare

Tutti i giocatori che espongono, giocano le carte oggetto contemporaneamente

Vengono determinate le due esposizioni più preziose



I segnalini dei due giocatori vengono mossi in avanti sul tabellone

L'esposizione più preziosa



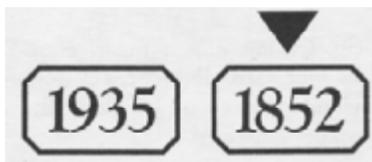
La seconda esposizione più preziosa



Se c'è un solo giocatore ad esporre, egli essendo l'unico a concorrere guadagna automaticamente i punti corrispondenti.

Se molti giocatori espongono, preparano simultaneamente le loro collezioni senza mostrarle agli altri, quindi insieme le rivelano ponendo le carte scoperte davanti a sé.

L'esposizione più preziosa è sempre quella che è formata dal maggior numero di carte oggetto. In caso di parità, l'esposizione che guadagna è quella con l'oggetto più vecchio.



Le esposizioni restano esposte dinanzi ai giocatori fino alla fine di questo round.

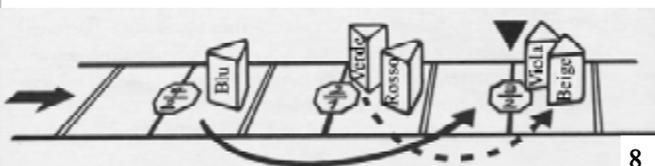
Il giocatore con la collezione più preziosa e (se c'è) quello con la seconda collezione più preziosa devono fare avanzare ora i propri segnalini sul tabellone.

Il numero di caselle è determinato dalla posizione del segnalino più avanti rispetto a tutti gli altri sul tabellone. La casella sulla quale si trova questo segnalino ha sulla sua sinistra o sulla sua destra un esagono con due numeri; alla partenza del gioco l'esagono si trova nella sala del club.

La cifra in alto indica di quante caselle si muove il segnalino del giocatore con l'esposizione più preziosa.

La cifra in basso indica di quante caselle si muove il segnalino del giocatore con la seconda esposizione più preziosa. Gli altri espositori che non erano riusciti a piazzare le proprie esposizioni tra le due più preziose, non guadagnano nessun punto movimento e stanno fermi.

Esempio: Il giocatore blu ha l'esposizione più preziosa. I segnalini più avanti di tutti sono il beige e il viola che hanno accanto i valori 3/2. Così il giocatore blu può avanzare di tre caselle. Il giocatore verde possiede la seconda più preziosa esposizione. Quindi può avanzare di 2 caselle.



I. Per mezzo di una delle due carte luogo i giocatori scelgono dove desiderano intraprendere un'azione durante questo round.

Nella sala d'aste i giocatori possono acquisire carte oggetti o rubare un assegno.

Nel castello i giocatori possono esporre i loro oggetti o prendere le carte oggetto esposte degli altri giocatori per mezzo di un ladro. Inoltre è possibile con il detective lanciarsi alla caccia dei ladri. È soltanto nel castello che i giocatori hanno la possibilità di guadagnare punti per fare avanzare i propri segnalini.

Dopo che un giocatore ha deciso in quale luogo desidera essere in questo round, sceglie la rispettiva carta luogo e la mette dinanzi a sé con la faccia coperta.

Una volta che tutti i giocatori hanno deciso, tutte le carte luogo vengono voltate nello stesso istante, cosicché tutti sanno dove giocheranno i giocatori in questo round. Le carte luogo restano visibili fino alla fine del round dinanzi ad ogni giocatore.

II. Ora i giocatori meditano l'azione che vorranno effettuare nel luogo che hanno scelto (sala d'aste o castello). È ora il momento importante di valutare bene le intenzioni degli altri giocatori.

Nella sala d'aste i giocatori possono scegliere di giocare:

- un assegno per acquisire uno dei due oggetti esposti nelle vetrine della sala d'aste.
- una carta ladro per poter prendere dalla cassa un assegno che è stato appena versato.

Attenzione: il detective non può essere utilizzato nella sala d'aste ma solo al castello.

FASE 1: SCELTA DEL LUOGO



Mettere la carta scelta coperta sul tavolo



Tutte le carte vengono voltate nello stesso momento

FASE 2: SCELTA DELL'AZIONE

Azioni consentite nella sala d'aste

► Assegno

► Ladro

Azioni permesse
al castello

► Esposizione

► Ladro

► Detective

Che cos'è una
esposizione

Almeno tre carte
oggetto

Mantenere l'ordi-
ne alfabetico



Nel castello i giocatori possono scegliere di giocare:

- la carta esposizione, nel caso in cui vogliono organizzare un'esposizione con le loro carte oggetto
- la carta ladro per poter prendere carte oggetto dalle esposizioni degli altri giocatori
- la carta détective per poter mettere in prigione i ladri inviati dagli avversari.

Per poter fare un'esposizione bisogna possedere almeno tre carte oggetto; non esiste un limite superiore al numero di carte oggetto da possedere. Le carte devono appartenere alla stessa serie oppure a serie diverse. In questo caso il seguito delle lettere dell'alfabeto non deve mai interrompersi.

Le combinazioni seguenti sono possibili: AAA, AABBC, CCD, DEF. Combinazioni sbagliate e quindi non sono composizioni : AB, BCF, AACE.

Se un giocatore non può con le sue carte organizzare un'esposizione, non deve giocare la carta esposizione.

Per esposizioni coronate da successo o per l'intervento riuscito dei loro détectives, i giocatori possono avanzare i propri segnalini.

Dopo avere scelto un'azione, il giocatore pone la carta azione adeguata con la faccia nascosta, accanto alla sua carta luogo.



III. Si rivelano a tutti le proprie carte azione giocate nella sala d'aste. Poi le azioni vengono eseguite.

1. Assegni.

Il giocatore che ha giocato l'assegno di valore più elevato prende a sua scelta una delle due carte oggetto presenti nelle vetrine della sala d'aste. Il suo assegno è messo nella cassa.

I giocatori con assegni più piccoli non prendono nulla. Riprendono il loro assegno in mano e potranno riutilizzarlo nei round seguenti. Se un oggetto è stato aggiudicato, bisogna voltare un'altra carta oggetto nella sala d'aste per il round seguente.

2. I ladri nella sala d'aste.

Se un giocatore ha utilizzato una carta ladro, può prendere l'assegno che è stato appena versato nella cassa. Quest'assegno potrà in seguito essere utilizzato nei round seguenti come se fosse uno dei propri assegni.

Se in questo round, nessun giocatore ha speso assegni, il ladro rimane a mani vuote. Gli assegni dei round precedenti non possono essere rubati dalla cassa.

Se molti giocatori utilizzano un ladro allo stesso tempo, questi si fanno concorrenza. La conseguenza è che nessuno riceve l'assegno.

Le carte ladri sono immediatamente riprese in mano.

IV. La fase 4 avviene appena le azioni nella sala d'aste sono state compiute. Le azioni sono eseguite in quest'ordine:

1. Esposizione.

Chi ha giocato una carta esposizione deve mettere a faccia in giù dinanzi a sé almeno tre carte oggetto. Non c'è un limite massimo al numero di carte da esporre., però un giocatore può esporre una sola collezione. Se un giocatore ha in mano più sequenze di carte che possono formare delle valide collezioni deve decidere quale vuole esporre.

FASE 3:
ESECUZIONE DELLE
AZIONI NELLA SALA
D'ASTE

Le carte azione
vengono girate
contemporaneamente

Chi ha giocato l'assegno
più alto vince l'asta



Il ladro può prendere un
assegno appena giocato



Se c'è più di un ladro,
vanno tutti via a mani
vuote

FASE 4:
ESECUZIONE DELLE
AZIONI NEL CASTEL-
LO



L'esposizione