

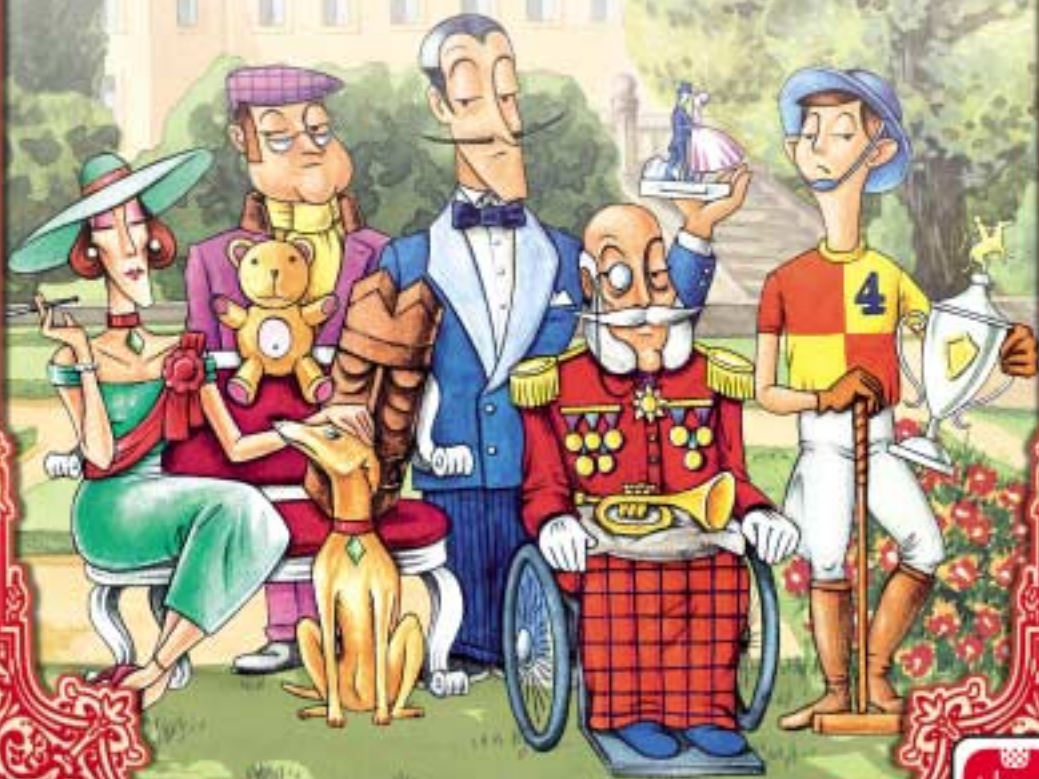
Van de
bedenker van
Kolonisten van Catan!

ADEL VERPLICHT

Voor 3-6 spelers vanaf 12 jaar

SPELREGELS

00457



KlausTeuber



Adel verplicht (Voor 3-6 spelers vanaf 12 jaar)

Een spannend bluffspel met dieven, detectives en excentrieke verzamelaars!

De leden van de respectabele en deftige Londense "Antiekclub" gaan helemaal op in hun excentrieke hobby. Het liefst verzamelen ze oude pijpen, po's, maskers, aandenkens aan beroemdheden, speelgoed en reclameposters.

Samen gaan ze een uitdaging aan die al net zo excentriek is als de voorwerpen waar ze alles voor over hebben: ieder lid moet proberen de meest waardevolle verzameling op te bouwen en de meest succesvolle tentoonstelling van verzamelobjecten samen te stellen. Sluit je aan bij deze deftige elite en sla je slag in het veilinghuis en op schitterende Britse landgoederen en kastelen!

Maar pas op: je hebt geduchte tegenstanders. De andere leden van het adellijke genootschap zullen alles in het werk stellen om je tegen te werken door te bluffen of zelfs te stelen.

Wie het beste kan bluffen, maakt de grootste kans om het spel te winnen!

De speler die aan het einde van het spel voorligt op het speelbord, wint.

Let op: het spel komt het best tot zijn recht als het met drie tot zes spelers wordt gespeeld. Maar een spel met twee spelers kan tactisch ook erg interessant zijn. Aan het einde van deze spelregels vind je meer informatie over spelen met z'n tweeën.

Spelmateriaal

Het speelbord

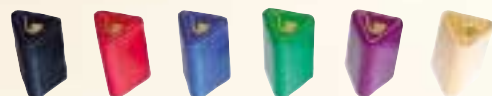
Op het speelbord zie je het thuishonk van de "Antiekclub". Aan het begin van het spel zetten alle spelers hun pion in de club. Van daaruit gaan ze op weg naar de grote eettafel. Onderweg passeren ze kastelen, waar de tentoonstellingen plaatsvinden. Tussen de vakjes staan achthoekjes met twee getallen erin. Deze getallen geven aan hoeveel vakjes de spelers hun pionnen mogen verplaatsen.

Kijk nu eens naar het midden van het speelbord. Daar zie je een veilinghuis met twee etalages en een kassa. Daarnaast ligt de gevangenis, waar zes cellen plaats bieden aan dieven die tegen de lamp gelopen zijn.



Zes pionnen

Het spel bevat zes pionnen. Het zijn driehoeken in de kleuren beige, blauw, groen, paars, rood en zwart.



Twaalf plaatskaarten

Van iedere kleur zijn er twee **plaatskaarten**: een met een kasteel en een met een veilinghuis. Er wordt ook verwezen naar de acties die op die twee plaatsen mogelijk zijn. Achter op de plaatskaarten staat het getal 1.



48 Actiekaarten

Er zijn acht actiekaarten in elke kleur:

- 4 betaalkaarten (met een totale waarde per speler van 50.000)
- 2 dieven (met een getal dat hun vakkundigheid uitdrukt)
- 1 detective
- 1 tentoonstelling



Op de **actiekaarten** staat welke acties mogelijk zijn op welke plaatsen. Achter op de actiekaarten staat het getal 2.



51 Voorwerpkaarten

Op de **voorwerpkaarten** staan de verzamelobjecten waar het iedereen om te doen is. Op deze kaarten staan de diverse verzamelobjecten, verdeeld in zes categorieën (A-F). Op de **voorwerpkaarten** staat ook hoe oud de verzamelobjecten zijn. Hoe ouder een voorwerp is, des te waardevoller. Met deze kaarten kunnen spelers een tentoonstelling samenstellen.



Spelvoorbereiding

Kies een kleur

Om te bepalen wie welke kleur heeft, pakt een van de spelers één kasteelkaart van elke kleur (in totaal zes). De kaarten worden geschud en met de rugzijde naar boven op de tafel gelegd, en elke speler mag een kaart kiezen.

Deel de plaatskaarten en actiekaarten

Vervolgens krijgt elke speler de rest van de kaarten in zijn of haar kleur: de veilinghuiskaart en de acht actiekaarten. Als er minder dan zes spelers meedoen, worden de overgebleven kaarten uit het spel gehaald.

Pak een pion

Elke speler pakt de driehoekige pion in zijn of haar kleur en zet hem in de club op het speelbord.



Deel de voorwerpkaarten

Schud de 51 voorwerpkaarten goed en geef iedere speler ongezien vier kaarten. De spelers mogen hun kaarten bekijken en leggen ze dan voor zich, met de rugzijde naar boven ('dicht'). De overgebleven voorwerpkaarten worden verdeeld over twee ongeveer gelijke stapels. Deze komen met de beeldzijde naar boven ('open') in de twee etalages van het veilinghuis. Zo zijn er altijd twee stapels voorwerpkaarten om uit te kiezen.

Let op: de spelers mogen alleen de bovenste kaarten van de twee stapels zien.



Spelverloop – De grote lijnen

Het spel wordt gespeeld over meerdere ronden. Elke ronde bestaat uit vier fasen:

- **Fase I (Waar?):** Alle spelers kiezen een plaats: het kasteel of het veilinghuis. Ze laten tegelijkertijd door middel van een plaatskaart (een kaart met het getal 1 achterop) zien waar ze heen willen.
- **Fase II (Wat?):** Alle spelers laten tegelijkertijd door middel van een actiekaart (een kaart met het getal 2) zien welke actie ze willen uitvoeren op de door hen in fase I gekozen plaats.
- **Fase III:** De eventueel in fase II gespeelde actiekaarten voor het veilinghuis worden uitgevoerd.
- **Fase IV:** De eventueel in fase II gespeelde actiekaarten voor het kasteel worden uitgevoerd.

Spelverloop – De details

Fase I: kiezen "Waar"

In deze fase beslissen alle spelers **waar** ze heen willen: naar het **veilinghuis** of het **kasteel**.



Een speler kiest met behulp van de kaartjes met een '1' op de rugzijde. Leg het kaartje met de bestemming van je keuze voor je, met de rugzijde naar boven. Nadat alle spelers een plaatskaart hebben neergelegd, draaien ze ze om. Nu weet elke speler waar iedereen naartoe wil. Maar niemand weet van de andere spelers welke acties ze daar willen uitvoeren. Dat wordt pas tijdens de volgende fase duidelijk.

Fase I in het kort:

Leg een veilinghuis- of kasteelkaart neer met de rugzijde naar boven en onthul tegelijk met de andere spelers welke plaats je hebt gekozen.

Fase II: kiezen "Wat"

Nadat iedereen heeft aangegeven waar hij of zij naartoe wil (de plaatskaarten blijven met de beeldzijde naar boven voor de spelers liggen), kiest iedereen **wat** hij of zij op de gekozen plaats wil doen. Je kiest een actiekaart (met nummer 2 op de achterkant) en legt deze 'dicht' voor je neer.



Dit zijn de mogelijkheden:

Veilinghuis

In het veilinghuis kunnen spelers
óf

- proberen één van de voorwerpkaarten boven op de twee stapels in de etalages van het veilinghuis te kopen door het spelen van een betaalkaart.



óf

- geld dat andere spelers tijdens dezelfde beurt hebben betaald, proberen te stelen uit de kassa. Dit doe je door een dief te spelen.

Let op: in het veilinghuis kunnen geen detectives worden ingezet.

Kasteel

In het kasteel kunnen spelers
óf

- een tentoonstellingskaart spelen; dat kan alleen als een speler genoeg verzamelobjecten heeft voor een tentoonstelling (hierover lees je verder op meer)



óf

- een dief inzetten om voorwerpkaarten te stelen van tentoonstellingen van andere spelers

óf

- een detective inzetten om dieven van andere spelers te arresteren en gevangen te zetten.

Hoe zet je een tentoonstelling op?

Als je minimaal **drie** voorwerpkaarten hebt die in alfabetische volgorde op elkaar aansluiten, kun je een tentoonstelling houden. Het aantal kaarten in een tentoonstelling is niet aan een maximum gebonden.



Een voorbeeld: De volgende voorwerpkaarten vormen een geldige tentoonstelling: AAA, AABBC, CDEF. Maar de volgende kaartreeksen zijn niet toegestaan als tentoonstelling: AB (te kort), BCF (geen aaneengesloten alfabetische volgorde).

Let op: als je niet genoeg kaarten in een geldige volgorde hebt, kun je in fase II de tentoonstellingskaart niet spelen.

Face II in het kort:

- In het veilinghuis kun je een **betaalkaart** of een **diefkaart** spelen.
- In het kasteel kun je een **tentoonstellingskaart**, een **diefkaart** of een **detectivekaart** spelen.

Fase III: spelacties in het veilinghuis

Nadat je hebt gekozen welke **actiekaart** je wilt gebruiken, leg je de kaart met de rugzijde naar boven naast de **plaatskaart**, die met de beeldzijde naar boven ligt. Als alle spelers dit gedaan hebben, begint fase III.

Spelers met een kasteelkaart doen even niets: zij wachten tot fase IV!

Alle spelers die in fase I een **veilinghuiskaart** als **plaatskaart** hebben neergelegd, draaien nu ook hun actiekaart om, zodat deze met de voorzijde naar boven ligt. Ze doen dit allemaal tegelijk.

Spelers die een betaalkaart hebben gekozen, zijn als eerste aan de beurt, gevolgd door de spelers die een dief hebben gekozen.

1. Betaalkaarten

De speler die de betaalkaart met het hoogste geldbedrag heeft, pakt een **voorwerpkaart** uit een van de etalages van het veilinghuis. Deze nieuwe **voorwerpkaart** wordt bij de andere **voorwerpkaarten** van de speler gevoegd. Dan legt de speler de **betaalkaart** met de voorzijde naar boven op de kassa.



De spelers met een lager geldbedrag op hun **betaalkaart** mogen geen voorwerpkaart pakken. Ze mogen hun betaalkaart wel terugnemen om hem later tijdens het spel te gebruiken.

2. Dieven

Als je een dief hebt ingezet, mag je de zojuist neergelegde betaalkaart van de kassa pakken. Het gestolen geld mag tijdens een van de volgende rondes van het spel worden gebruikt. Als niemand tijdens deze ronde geld heeft betaald, staat de dief met lege handen. Deze kunnen geen kaarten stelen die tijdens eerdere rondes op de kassa zijn gelegd.



Let op! Als meerdere spelers een dief hebben ingezet, krijgt niemand het geld!

Daarna nemen de spelers alle dieven die in het veilinghuis gebruikt zijn terug, of ze nu wel of geen succes hebben gehad.

Ten slotte beëindigen de spelers de derde fase door hun veilinghuiskaart te pakken en deze weer bij hun kaarten te voegen.

Let op: als er na meerdere spelronden geen voorwerpkaarten meer te koop zijn, gaat het spel alleen in het kasteel verder (zoals omschreven in het volgende gedeelte).

Fase III in het kort:

- Eerst draaien de spelers hun kaarten om zodat ze met de voorzijde naar boven liggen.
- De speler met de betaalkaart met de hoogste waarde koopt een voorwerpkaart.
- Een dief steelt het zojuist betaalde geld.
- Als er meerdere dieven worden ingezet, krijgt niemand het geld.

Fase IV: spelacties in het kasteel

Alle spelers die in fase I hebben gekozen voor een actie in het kasteel draaien hun actiekaart om zodat deze met de voorzijde naar boven ligt. De drie mogelijke acties worden in deze volgorde uitgevoerd:



1. Tentoonstellingen

2. Dieven

3. Detectives

1. Tentoonstellingen

Alle spelers die een tentoonstellingskaart hebben neergelegd, moeten minimaal drie voorwerpkaarten kunnen laten zien (in aaneengesloten alfabetische volgorde) om een tentoonstelling op te zetten. Als je meer tentoonstellingen kunt laten zien, kies je er een uit en laat je alleen die zien.

Als twee of meer spelers in fase II hebben besloten om een tentoonstelling op te zetten, leggen ze de benodigde kaarten bij elkaar zonder ze aan de anderen te laten zien. Alle spelers onthullen tegelijkertijd hun tentoonstelling. Pas goed op dat niemand ziet uit hoeveel kaarten je tentoonstelling bestaat, voordat je je verzameling tegelijk met de andere spelers onthult.

Wie de verzameling met de meeste kaarten heeft, heeft automatisch de waardevolste tentoonstelling opgezet. Bij gelijkspel heeft de speler met het oudste voorwerp in zijn of haar tentoonstelling de waardevolste tentoonstelling. Nadat is bepaald wie de waardevolste tentoonstelling heeft, wordt bepaald wie de op een na waardevolste tentoonstelling heeft. Als er maar één speler is die een tentoonstelling opzet, heeft hij of zij automatisch de waardevolste verzameling.

Alle tentoonstellingen blijven (ongeacht hun waarde) met de voorzijde naar boven voor de spelers liggen tot het einde van fase IV!

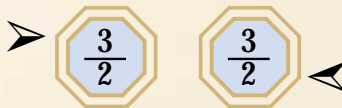
1935

1852



De twee spelers met de waardevolste en op een na waardevolste tentoonstelling mogen nu hun pionnen verplaatsen langs de kastelen op het speelbord.

Belangrijk: het aantal vakjes dat de pion mag worden verplaatst op het speelbord is afhankelijk van de positie van de speler die **voorligt** op het speelbord. Het vakje waarop een speler staat, bevat een achthoekje met twee getallen erin. Het bovenste getal geeft aan hoeveel vakjes de speler met de waardevolste tentoonstelling zijn of haar pion mag verplaatsen. Het onderste getal geeft aan hoeveel vakjes de speler met de op een na waardevolste tentoonstelling zijn of haar pion mag verplaatsen. Alleen de twee spelers met de twee waardevolste tentoonstellingen scoren punten. Als er nog meer spelers een tentoonstelling hebben opgezet, staan zij met lege handen. Het gaat om het achthoekje bij de pion die **vooraan** staat!



Let op: aan het begin van het spel, wanneer alle pionnen op het startveld (in de club) staan, bepalen de twee getallen in het achthoekje in de club hoeveel vakjes de spelers met de waardevolste tentoonstellingen hun pionnen mogen verplaatsen.



Een voorbeeld: De speler met de blauwe pion heeft de waardevolste tentoonstelling. De pionnen die voorliggen, beige en paars, staan naast het achthoekje met de getallen 3/2. De blauwe pion mag dus drie hokjes vooruit. De speler die met groen speelt en de op een na waardevolste tentoonstelling heeft, gaat twee hokjes vooruit.

2. Dieven

De dieven komen in actie nadat de spelers met de waardevolste tentoonstellingen hun pionnen hebben verzet. Elke speler die in het kasteel een dief heeft ingezet, mag **één voorwerpkaart** pakken uit de tentoonstelling van **elke** speler! Dus ook van tentoonstellingen die niet zijn beloofd. Zo kun je op slinkse wijze je verzameling uitbreiden zonder verzamelobjecten te kopen in het veilinghuis!



Het getal op een diefkaart geeft aan hoeveel jaar ervaring de dief heeft. Als meer spelers een dief hebben ingezet, mag de dief met de meeste ervaring als eerste stelen – gevolgd door de dief met het op een na hoogste getal, enzovoorts.

Als geen enkele speler tijdens de ronde een tentoonstelling heeft opgezet, verlaten de dieven het kasteel met lege handen.

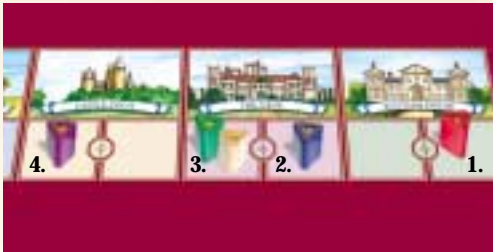
3. Detectives

Nadat alle dieven hun buit hebben ingepikt, komen de detectives in actie. Als minimaal één speler een detective heeft ingezet, gaan alle gespeelde dieven automatisch naar de gevangenis, of ze nu iets hebben gestolen of niet. Hoewel de dieven in de gevangenis belanden, mogen de spelers de gestolen verzamelobjecten houden. De buit is en blijft dus binnen.



Als er minimaal één dief is ingezet, kijken de spelers die een detective hebben ingezet in welke positie ten opzichte van de andere spelers hun pionnen zich op het bord bevinden. Als jouw pion vooroploopt en je hebt je detective succesvol ingezet mag jouw pion één vakje vooruit. De speler die tweede ligt, mag zijn of haar pion twee vakjes verplaatsen, de speler die derde ligt drie vakjes, enzovoort. De positie vòórdat de eerste pion van een succesvolle detective wordt verzet, is bepalend.

Kortom: als er minstens één dief is ingezet, mogen alle spelers die een detective hebben ingezet hun pion een aantal vakjes naar voren zetten. Het aantal vakjes is afhankelijk van de positie van de speler ten opzichte van de andere spelers op het speelbord.



Een voorbeeld: Er is een dief gepakt en gearresteerd. De spelers met rood, groen en paars hebben hun detective ingezet. Rood mag één vakje vooruit lopen (want staat 1e), groen drie vakjes (want staat 3e) en paars vier vakjes (want staat 4e).

Uiteraard worden de spelers die een detective hebben ingezet niet beloond als geen enkele speler in het kasteel een dief heeft ingezet.

De gevangenis

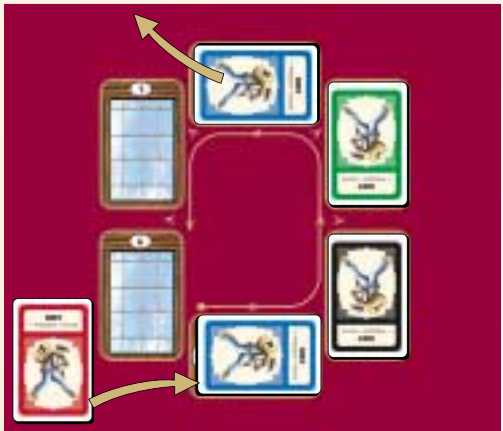
Alle gearresteerde dieven worden gevangen gezet op het midden van het speelbord. De dief die als eerste gevangen is, zit in cel nummer één. Steeds wanneer er een nieuwe dief in de gevangenis komt, schuiven alle dieven die al in de gevangenis zitten een cel op.



Als tijdens een spelronde twee of meer dieven worden gepakt, gaan ze allemaal naar de gevangenis. De dief met het laagste getal gaat eerst en de dief met het hoogste getal het laatst.

Het aantal cellen is gelijk aan het aantal spelers in het spel. Tijdens een spel met zes deelnemers worden alle cellen (een tot en met zes) gebruikt. Tijdens een spel met vijf deelnemers wor-

den alleen de cellen een tot en met vijf gebruikt, enzovoort. Wanneer een dief de laatste cel verlaat (omdat er nieuwe dieven in de gevangenis terechtkomen), voegt de speler van wie de dief is de kaart weer bij zijn of haar kaarten. De dief kan dan tijdens een volgende ronde weer worden gebruikt.



Een voorbeeld: Tijdens een spel met vier deelnemers wordt een dief gearresteerd en in cel nummer 1 gezet. Alle broemmende bajesklanten schuiven één cel op. Uit de bovenstaande illustratie blijkt dat de dief met het getal 9 de gevangenis verlaat op het moment dat de dief met het getal 11 in de eerste cel komt.

Let op: dieven die in het kasteel worden ingezet, kunnen alleen daar hun slag slaan. Als ze niet door een detective worden gepakt, voegen de spelers ze aan het einde van de fase weer bij hun kaarten. Dieven die in het veilinghuis worden ingezet (zie spelfase III), gaan alleen daar hun gang. Aan het einde van fase III voegen de spelers ze weer bij hun kaarten. Met andere woorden: een detective die in fase IV wordt ingezet kan geen dieven arresteren die in fase III zijn ingezet.

De spelers beëindigen fase IV door hun plaats- en actiekaart weer bij hun kaarten te voegen. Spelers die een tentoonstelling hebben opgezet, leggen de voorwerpkaarten weer voor zich (met de rugzijde naar boven).

Fase IV in het kort:

- De spelers laten hun actiekaarten zien.
- Als meer spelers een tentoonstelling opzetten, onthullen zij hun tentoonstellingen tegelijkertijd.
- De twee spelers met de waardevolste tentoonstellingen scoren punten.
- De dieven mogen van elke tentoonstelling één kaart stelen. Dieven met hogere getallen mogen eerder stelen dan dieven met lagere getallen.
- De spelers die een detective hebben ingezet, sturen alle dieven naar de gevangenis en mogen vooruit op het speelbord. Hoe ver, is afhankelijk van hun positie op het bord.

- Het aantal spelers bepaalt hoeveel cellen er tijdens het spel worden gebruikt. Tijdens een spel met vier deelnemers worden bijvoorbeeld vier cellen gebruikt.
- Alle dieven schuiven een cel op wanneer er een nieuwe dief gevangen wordt gezet. Bij het verlaten van de laatste cel worden ze vrijgelaten uit de gevangenis.

Einde van het spel!

Het spel gaat verder tot een van de spelers een vakje aan de grote eettafel heeft bereikt.



Dan krijgen alle spelers nog één kans om punten te scoren met hun tentoonstellingen. Elke speler zet zijn of haar beste tentoonstelling op. De speler met de waardevolste verzameling mag zijn of haar pion acht vakjes verplaatsen op het bord en de speler met de op een na waardevolste tentoonstelling vier vakjes.

Na deze laatste kans om punten te scoren is de speler die voorligt op het bord de winnaar van het spel. Als twee of meer spelers gelijkliggen (op hetzelfde vakje staan), wint de speler met de waardevolste tentoonstelling het spel.

Spelregels bij twee spelers:

1. De verrassingsvariant

Beide spelers zetten tegelijkertijd een plaats- en een actiekaart in (een combinatie van fase I en II). Ze kiezen hun kaarten en leggen ze met de rugzijde naar boven voor zich. Dan draaien ze ze tegelijkertijd om.

2. De confrontatievariant

De plaatskaarten (fase I) worden weggelaten. Beide spelers bevinden zich steeds op dezelfde plaats. Deze plaats varieert per ronde. In de eerste ronde bevinden beide spelers zich in het veilinghuis, in de tweede ronde in het kasteel, in de derde ronde komen ze elkaar weer tegen in het veilinghuis, enzovoort. Als geheugensteuntje voor beide spelers wordt de plaats genoemd voordat ze hun actiekaarten inzetten.

Zo kan een spelronde verlopen:

We verzamelen alles van po's tot pijpen! Ieder van ons heeft twee plaatskaarten en een aantal actiekaarten.

Daar gaan we dan: eerst leggen we allemaal onze plaatskaart neer, met de rugzijde naar boven. Dan draaien we ze tegelijkertijd om. Jeroen en Molly willen naar het veilinghuis en Emmy, Guido, Mats en Linda willen naar het kasteel. Nu leggen we tegelijkertijd onze actiekaart neer en draaien ze om.

Wat gebeurt er in het veilinghuis?

Jeroen spekt de kas en koopt die deftige po die hij altijd al had willen hebben! Molly zet een dief in en steelt het geld dat Jeroen net heeft betaald.

Laten we nu eens kijken wat er in het kasteel gebeurt. Mats pronkt met zijn tentoonstelling en scoort flink wat punten. Emmy en Guido zetten hun dieven in en stelen de pronkstukken van Mats' tentoonstelling. Wat een pech! Linda lacht het laatst: zij zet haar detective in om de dieven van Emmy en Guido gevangen te zetten. Zo scoort ze nog meer punten dan Mats!

Je ziet het: in dit spel bevat elke dubbele bodem weer een nieuwe dubbele bodem. De spanning stijgt ten top, maar van buiten blijf je cool, want Adel verplicht of wel een speler met allure is wel wat aan zijn stand verplicht

Adel Verplicht is een spel van Klaus Teuber, de uitvinder van de kolonisten van Catan



Under license from Catan GmbH

www.catan.com

Adel Verplicht is a trademark of Catan GmbH

© 1990 Catan GmbH

Art & Graphics by Fine Tuning - Stuttgart/Germany

www.fine-tuning.de

Made by Jumbo International

P.O. Box 1729,

1000 BS Amsterdam, NL.

www.jumbo.nl

No. 00457



Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

