

Adel verpflichtet - KSR

Das Spiel geht über mehrere Runden zu je 4 Phasen in u.a. Reihenfolge.

1) Wahl des Ortes:

- ◆ Jeder Spieler wählt mittels einer seiner Ortskarten verdeckt einen Ort aus.
- ◆ Sind alle Spieler bereit, werden die Ortskarten aufgedeckt.

2) Wahl der Handlung:

- ◆ Jeder Spieler überlegt sich, was er später an seinem Ort tun will. Dazu die passende Handlungskarte verdeckt neben die Ortskarte legen.

3) Handlungen im Auktionshaus ausführen: *falls Karten vorhanden sind*


- Alle Spieler mit Ort "Auktionshaus" decken ihre Handlungskarten auf.
- Zunächst wird die Handlung "**Scheck**" abgewickelt.
 - ◆ Wer den höchsten bzw. einzigen Scheck gespielt hat, nimmt sich die oberste Sammelkarte von einem der Stapel im Auktionshaus. Er legt die Karte verdeckt zu seinen Sammelkarten und platziert den Scheck offen auf dem Kassenfeld des Auktionshauses:
 - ◆ Wer nicht zum Zuge kam, nimmt seinen Scheck wieder auf die Hand.
- Dann folgen "**Diebe**":
 - ◆ Hat nur ein Spieler den Dieb gespielt, nimmt er nur den neuen Scheck. Bei >1 Dieben gehen alle leer aus. Alle Diebe nun zurück auf die Hand!

- Alle Spieler im "Auktionshaus" nehmen ihre Ortskarte auf die Hand.

4) Handlungen im Schloss ausführen:

- Alle Spieler mit Ort "Schloss" decken ihre Handlungskarten auf.
- Zunächst wird die Handlung "**Ausstellung**" abgewickelt.
 - ◆ Dazu decken alle Beteiligten gleichzeitig je eine Sammlung von Ihrer Hand auf, wobei sie zuvor die Kartenzahl verbergen sollten.
 - ◆ Diese mind. 3 Karten müssen lückenlose Buchstabenreihen zeigen.

Beispiele: AAA, AABBC, CCD, CDEE

- ◆ Die Auslage mit den meisten Karten ist die wertvollste. *Beispiel:*

Patt: Das älteste Objekt unter den Beteiligten entscheidet. Ebenso wird auch die zweitwertvollste Ausstellung ermittelt.
- ◆ Der Spieler der wertvollsten Ausstellung zieht seine Spielfigur soweit vor, wie die obere Zahl im 8-Eck-Feld des führenden Spielers angibt.
- ◆ Für den Spieler der zweitwertvollsten Ausstellung gilt die untere Zahl.

- Dann kommen ggf. "**Diebe**" zum Zug:

- ◆ In Reihenfolge ihrer Berufsjahre (höchste Zahl auf dem Beutesack beginnt) darf jeder Dieb aus jeder ausliegenden Ausstellung eine Sammelkarte seiner Wahl nehmen (z.B.: 2 Ausstellungen = 2 Karten).

- Jetzt sind gespielte "**Detektive**" dran:

- ◆ Alle eingesetzten Diebe wandern ins Gefängnis, behalten aber ihre Beute. War mind. 1 Dieb eingesetzt, gilt folgende Regel:
 - ☞ Alle Detektiv-Spieler gehen so viele Felder vor, wie ihre aktuelle Position im Spiel ist (1. Spieler = 1 Feld, 2. Spieler = 2 Felder usw.).

GEFÄNGNIS:

Neue Diebe landen in Zelle 1. Schon Einsitzende rücken je 1 Zelle weiter. Es werden nur die Zell-Nummern wie Spielerzahl benutzt. Kommen mehrere Diebe neu an, wandert zunächst derjenige mit der niedrigsten Zahl in den Knast und die anderen folgen entsprechend. Rutscht ein Dieb aus dem Gefängnis, erhält sein Besitzer ihn zurück.

- Alle Spieler im "Schloss" nehmen ihre Ortskarten und ihnen verbliebene Handlungskarten auf die Hand. Die Sammelkarten in Ausstellungen kommen verdeckt zurück an ihre Besitzer.

Spielende: Steht mind. 1 Spielfigur am Ende einer Runde auf einem Feld um die Dinnertafel herum, wird noch einmal gewertet: Jeder Spieler bildet aus seinen Handkarten eine Ausstellung.
➡ Es gibt 8 bzw. 4 Felder vorzurücken für die 2 Besten. Das Spiel gewinnt der führende Spieler, bzw. bei Patt der Patt-Beteiligte mit wertvollere Ausstellung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.07.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de