

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ADEL VERPFLICHTET

Le grand jeu de bluff où l'on trouve des voleurs, des milords et des têtes de pipe.

Par **Klaus Teuber**.
Edité par FX Schmid
Copyright ©1990 FX Schmid
Pour 2 à 5 joueurs.

Idée du Jeu.

Les lords assemblés dans l'honorable Club Antique de Londres s'écrient sur un ton échauffé "Noblesse oblige" et partons à la chasse aux objets de collection burlesques : têtes de pipe, pots de chambre, masques, souvenirs de vedettes, jouets et vieilles réclames sont l'objet de votre convoitise.

Aussi drôle que les objets à collectionner c'est le pari lui-même. Qui rassemblera la collection la plus précieuse et qui l'exposera avec succès? A la vente aux enchères règne la fièvre de la chasse. Qui offrira le plus pour la culotte en peau de Jonny Weissmüller? Qui achètera aux enchères le pot de chambre en étain daté de l'an 1660? En même temps vous partez à "la chasse" de ces belles et anciennes serrures anglaises et vous essayez d'exposer à la même date que les autres.

Les lords circulent sans être affectés, en apparence, les uns par les autres. Avec contentement ils s'accrochent des voleurs de leurs concurrents dans les salons d'exposition ou bien ils essayent avec un détective de mettre derrière serrures et verrous ces étranges chapardeurs.

Celui qui à la fin a eu le meilleur doigté et a le mieux réussi le test du bluff, et bien celui-ci prend la première place à la table du dîner, il est l'heureux gagnant. Au cours du festin, il sera fêté comme il le mérite, en effet Noblesse oblige!

Avant-propos.

ADEL VERPFLICHTET est un jeu original et très distrayant. Au niveau du déroulement du jeu, il se démarque beaucoup par rapport à de nombreux autres jeux. La particularité : les joueurs décident en même temps de l'endroit où ils se rendent dans le jeu. Quand vous jouerez pour la première fois à ADEL VERPFLICHTET vous pourrez trouver les règles, au premier coup d'oeil, difficiles, car elles le sont en réalité. Le principe de base est pourtant très simple: Il s'agit d'être au bon endroit au bon moment.

Vous apprendrez ADEL VERPFLICHTET plus rapidement si vous lisez ces règles tranquillement avant la première partie et que ensuite vous essayez une partie pour tester. Vous trouverez quelques **astuces** importantes à la fin de ces règles.

Vous aurez le plus grand plaisir à jouer quand vous serez trois, quatre ou cinq. Pour **deux joueurs** le jeu déploie uniquement son côté tactique. Vous trouverez des remarques la dessus à la fin de ces règles.

Matériel de Jeu.

- **Le plateau de jeu** : montre la salle du club comme case de départ, les cases du parcours le long des châteaux et l'arrivée représentée par la table du banquet final. Dans la salle du club et entre certaines cases du parcours se trouvent des cases hexagonales avec chacune deux nombres. Ils représentent les déplacements pour les pions. Au milieu du plateau de jeu se trouve la salle pour les ventes aux enchères avec deux vitrines et la caisse.

A côté se trouvent les cellules numérotées de 1 à 5 pour les voleurs emprisonnés.

- **5 pions** : en bois de couleur beige, bleu, vert, lilas et rouge.
- **10 cartes de lieu** : pour chaque couleur deux petites cartes de lieu. Elles montrent le château et la salle de vente. Les mots SCHLOSS (château) et AUKTIONSHAUS (salle de vente) sont soulignés de rouge. Sur chaque carte de lieu sont indiquées les actions autorisées à cet endroit. Au dos des cartes de lieu se trouve un grand chiffre 1.
- **40 cartes action** : pour chaque couleur huit petites cartes action.
 - quatre chèques pour une somme totale de 50.000.
 - deux voleurs avec un nombre indiquant son ancienneté dans la profession.
 - un détective.
 - une carte exposition.Sur chaque carte il est indiqué en quel endroit il est possible de l'utiliser. Au dos les cartes actions sont marquées d'un grand chiffre 2.
- **45 cartes objets à collectionner** : ce sont les grandes cartes, elles se répartissent en six séries de A à F, chaque série étant représentée par une couleur différente. Elles montrent l'objet et son année de fabrication. Plus un objet est ancien et plus il est précieux. Les collections seront composées à partir de ces cartes.

Préparation du jeu.

D'abord les joueurs décident quelle couleur ils prennent. Pour cela un joueur prend dans chaque couleur la carte lieu représentant le château, il les mélange puis chaque joueur tire une carte.

Chaque joueur prend sa couleur la carte lieu salle de vente et les huit cartes action. Les cartes restantes sont laissées dans la boîte.

Ensuite chaque joueur prend le pion de sa couleur et le place sur la grande case de départ (Salle du club).

Les grandes cartes objet doivent être bien mélangées. Chaque joueur tire quatre de ces cartes. Il regarde les cartes et les garde face cachée près de lui.

Les cartes restantes seront partagées en deux piles égales. Elles sont placées, l'image visible sur chacune des deux vitrines de la salle de vente. Jusqu'à ce qu'une pile soit épuisée, il y aura toujours deux objets en vente.

But du jeu.

A la fin de la partie avoir son pion en première position autour de la table du festin.

Déroulement du jeu.

Le jeu de déroule en plusieurs tours. Chaque tour se divise en quatre phases, qui se jouent dans l'ordre suivant:

- **Phase I : tous les joueurs choisissent le lieu (château ou salle de vente).**
- **Phase II : tous les joueurs choisissent une action à chaque endroit.**
- **Phase III : les actions des joueurs dans la salle de vente sont résolues.**
- **Phase IV : les actions des joueurs dans le château sont résolues.**

Phase I : choix du lieu.

A l'aide d'une des deux cartes de lieu les joueurs choisissent où ils désirent durant ce tour entreprendre une action.

Dans **la salle de vente aux enchères** les joueurs peuvent acquérir des cartes objets à collectionner ou bien voler un chèque.

Au **château** les joueurs peuvent exposer leurs objets ou bien à l'aide d'un voleur voler les cartes collection des autres joueurs. En outre il est possible avec le détective de se lancer à la chasse aux voleurs. C'est seulement en étant au château que les joueurs ont la possibilité de faire avancer leurs pions.

Après qu'un joueur a décidé en quel lieu il désire se rendre pour ce tour, il place la carte lieu choisie devant lui face **cachée**.

Une fois que tous les joueurs se sont décidés, toutes les cartes lieu sont retournées en même temps. Maintenant tous les joueurs savent avec qui ils vont devoir traiter pour ce tour. Les cartes de lieu restent jusqu'à la fin du tour visibles devant chaque joueur.

Phase II : choix de l'action.

A présent les joueurs réfléchissent à l'action qu'ils vont pouvoir effectuer sur le lieu qu'ils ont choisi (salle de vente et château). C'est à présent qu'il est important de bien évaluer les intentions des autres joueurs.

Dans **la salle de vente aux enchères** les joueurs peuvent au choix:

- avec un **chèque** acquérir l'un des deux objets de collection exposés dans les vitrines.
- avec une carte **voleur** prendre dans la caisse un chèque qui vient d'être encaissé.

Attention : le détective ne doit pas être utilisé dans la salle de vente.

Dans le **château** les joueurs peuvent au choix :

- jouer la carte **exposition**, dans la cas où ils peuvent monter une exposition avec leurs cartes objet ou bien
- avec une carte **voleur** prendre des cartes objets dans les expositions des autres joueurs ou bien
- avec la carte **détective** mettre en prison les étranges voleurs.

Qu'est ce qu'une exposition :

Elle nécessite au moins trois cartes objets de collection ; il n'existe pas de limite supérieure au nombre d'objets. Les cartes qui appartiennent à six séries différentes de A à F doivent pouvoir former une collection. La suite des lettres de l'alphabet ne doit jamais être interrompue.

Les combinaisons suivantes sont possibles : AAA, AABBC, CCD, DEF. Des combinaisons mauvaises sont : AB, BCF, AACE.

Si un joueur ne peut pas avec ses cartes constituer une exposition , il ne doit pas jouer la carte exposition.

Pour des expositions couronnées de succès ou bien pour l'intervention réussie de leurs détectives les joueurs peuvent avancer leurs pions.

Après avoir choisi une action, le joueur pose la carte action appropriée face cachée, à côté de sa carte lieu.

Phase III : les actions des joueurs dans la salle de vente sont résolues d'abord.

1. Chèques.

Le joueur avec le chèque le plus élevé prend un des deux objets présentés. **Son chèque est mis dans la caisse.**

Les joueurs avec des chèques plus petits ne prennent rien. Ils reprennent leur chèque en main et ils pourront le réutiliser dans un tour à venir.

2. Les voleurs dans la salle de vente.

Si un joueur a utilisé une carte **voleur**, il peut prendre le chèque qui vient juste d'être mis dans la caisse. Ce chèque pourra ensuite être utilisé dans les tours suivants comme un de ses propres chèques.

Si dans ce tour , aucun joueur n'a dépensé de chèque et bien le voleur repart les mains vides. Les chèques des tours précédents **ne doivent pas** être détournés de la caisse.

Si plusieurs joueurs utilisent un voleur en même temps et bien ceux ci se font concurrence. La conséquence est que aucun ne reçoit le chèque.

Les cartes voleurs sont immédiatement reprises en main.

Phase IV : résolution des actions dans le château.

Dès que les actions dans la salle des ventes sont terminées. Les actions sont traitées dans cet ordre:

1. Exposition: Qui a joué une carte exposition doit **au moins** montrer devant lui trois cartes de collection. Si un joueur peut faire une plus grande exposition avec ses cartes, il doit se décider. Si un seul joueur expose, il possède automatiquement la plus belle exposition.

Si plusieurs joueurs exposent alors les joueurs préparent simultanément leurs expositions sans la montrer aux autres, puis ensemble ils la dévoilent et l'évaluent devant eux.

L'exposition la plus précieuse est toujours celle qui comporte le plus d'objets. En cas d'égalité sur le nombre, l'exposition qui gagne est celle avec le plus vieil objet.

Les expositions restent jusqu'à la fin du tour exposées devant les joueurs.

Les deux joueurs avec les expositions les plus belles doivent à présent faire avancer leurs pions sur le plateau.

Le nombre de cases est déterminé par **la position** du pion en première position. La case sur laquelle se trouve ce pion a sur sa gauche ou sur sa droite **un hexagone avec deux nombres**; sur la case de départ il se trouve dans la salle du club.

Le chiffre du haut indique de combien de cases se déplace le pion du joueur avec la plus belle exposition. **Le chiffre du bas** indique de combien de cases le joueur avec la deuxième plus belle exposition déplace son pion.

2. Les voleurs au château.

Si des joueurs au château utilisent leurs voleurs, ceux ci agissent après l'estimation des expositions et le mouvement des pions : ils prennent des objets de collection des expositions en cours. Ainsi chaque

joueur peut recevoir des cartes objets supplémentaires. Cela n'est naturellement valable que si au moins un joueur a exposé.

Chaque joueur, qui a un voleur au château peut prendre une carte de son choix dans chaque exposition.

Si il y a plusieurs voleurs, le voleur avec la plus grande ancienneté (le nombre sur le sac) fait son choix en premier. Puis les autres par ordre d'ancienneté.

3. Détectives.

Les détectives doivent seulement être utilisés au château. Dès qu'un détective est présent tous les voleurs au château sont envoyés en prison, **qu'ils aient volé quelque chose ou non.**

Mais les cartes volées ne doivent pas être redonnées pour les voleurs qui ont été mis en prison. Le butin est en sécurité.

Si au moins un voleur a été en envoyé en prison, alors chaque détective a réussi sa mission. Les joueurs ayant joué un détective avancent leurs pions, en fonction de la position de ce dernier. Si il est en première position, il n'avance que d'une case, s'il est en seconde position deux cases, s'il est en troisième position trois cases et ainsi de suite. Si aucun voleur n'a été pris, les détectives n'ont pas réussi et les joueurs n'avancent pas leur pion.

4. Les voleurs arrêtés en prison.

Les voleurs attrapés par les détectives vont dans la prison située au milieu du plateau de jeu. Le voleur attrapé est mis dans la cellule numéro 1. C'est seulement lorsqu'un nouveau voleur arrive en prison, que le voleur déjà emprisonné est mis dans la cellule suivante.

Si plusieurs voleurs sont pris en même temps, c'est le voleur avec le nombre le plus petit qui rentre en premier, puis les voleurs avec plus d'années de métier (un casier judiciaire plus chargé)!

Le nombre de cellules utilisées est fonction du nombre de joueurs. Dans un jeu à quatre seules les cellules Numéro 1 à 4 seront utilisées. Avec deux joueurs seules les deux premières cellules seront utilisées.

Un voleur est libéré quand il est dans la dernière cellule et qu'il doit avancer parce que un nouveau voleur arrive en prison. La carte voleur est redonnée à son possesseur. Il peut à nouveau l'utiliser.

Fin d'un tour.

A la fin d'un tour chaque joueur récupère ses cartes objet de collection et les remet dans sa main. Si après plusieurs tours il n'y a plus aucune carte objet disponible dans la salle de vente, celle ci sera fermée. Le jeu se déroulera uniquement dans le château.

Important: dans un tour il n'est pas obligatoire de faire jouer toutes les actions dans les différents lieux. Si par exemple aucun joueur n'a choisi le château, alors toutes les actions possibles là bas sont sans objet.

Fin du jeu.

Dès qu'un pion a atteint une case de la table de banquet la partie s'arrête. Chacun montre alors sa plus belle collection, la plus longue.

Elles sont toutes comparées une dernière fois: le joueur avec la plus belle collection avance de huit cases, celui en deuxième position avance de quatre cases.

Le **gagnant** est le joueur dont le pion est le plus loin autour de la table du banquet. En cas d'égalité c'est le joueur qui a la plus belle collection qui gagne.

Règles pour deux joueurs.

1. La variante surprise :

Les deux joueurs posent face cachée un lieu et une action. Les deux cartes sont retournées simultanément.

2. La variante confrontation:

Le libre de choix du lieu disparaît. Les deux joueurs sont toujours au même endroit - à la salle de vente ou au château. Le lieu sera annoncé à voix haute et seules les cartes d'action correspondantes seront jouées.

Liste de trucs pour gagner.

Quand vous avez besoin d'acquérir des cartes objet de collection, allez dans la salle de vente et jouez un chèque. Les cartes sont importantes pour les expositions et pour la dernière évaluation à la fin du jeu. Si vous n'avez plus de chèque d'un montant élevé et bien vous payez naturellement les services d'un voleur. Mais attention : si un autre joueur utilise également un voleur, vous repartirez les mains vides. Mais l'utilisation d'un voleur dans la salle des ventes est sans risque. Les détectives ne sont employés que dans le château.

Si vous devez absolument avancer votre pion allez au château. Si vous voulez faire avancer votre pion grâce à une exposition, regardez d'abord sur quelle case est le pion en tête. En effet ce sont les chiffres sur cette case qui indiquent le nombre de cases potentiel si votre exposition est la plus belle ou la seconde. Peut être alors ne prendrez vous pas le risque.

Quand vous êtes derrière, il est possible d'utiliser un détective. Surtout si vous pensez qu'un autre joueur est prêt à piller une exposition à l'aide d'un voleur.

Pour avoir de nouvelles cartes objets vous pouvez également aller au château. Quand vous estimez que les autres joueurs sont prêts à exposer des collections de valeur, jouez un voleur, ce peut être très lucratif. Mais n'oubliez pas les détectives! Si vos deux voleurs sont en prison et bien votre marge de manoeuvre est très réduite.

Vous voyez qu'avec ADEL VERPFLICHTET ils existent de nombreuses possibilités pour gagner. Observez les autres joueurs durant la partie. Mieux vous connaîtrez le comportement des autres joueurs, plus il sera facile d'anticiper leurs façons de jouer.

Naturellement vous serez aussi observé par les autres joueurs. Quand vous aurez assez de doigtée, essayez de bluffer, de faire quelque chose de complètement différent de ce qui est attendu par les autres. Vous améliorerez ainsi vos chances d'être assis à la table du banquet..

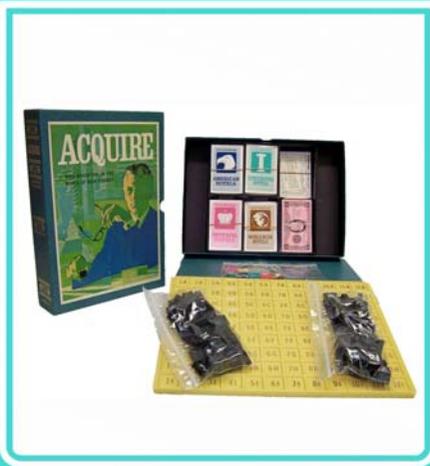
G

1962

G

Acquire

Sid Sackson



G

1935

G

Monopoly

Elizabeth J. Magie - Charles Darrow



G

1993

G

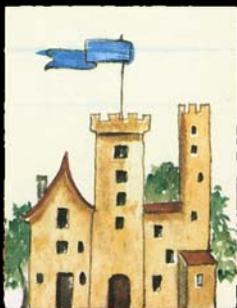
Magic : l'Assemblée

Richard Garfield



SCHLOSS

- ▶ Ausstellung
- ▶ Dieb ▶ Detektiv



AUSSTELLUNG

- ▶ Schloß



DETEKTIV

- ▶ Schloß



DIEB

- ▶ Auktionshaus
- ▶ Schloß



DIEB

- ▶ Auktionshaus
- ▶ Schloß



G

1925

G

Bridge contrat

Harold Vanderbilt



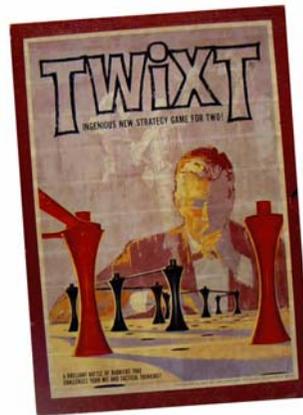
G

1961

G

Twixt

Alex Randolph



G

1946

G

Cluedo

Anthony E. Pratt



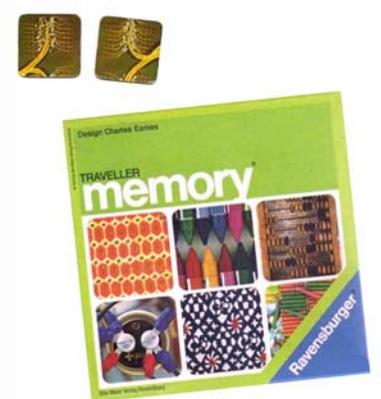
G

1974

G

Traveler memory

Charles Eames



AUKTIONSHAUS

► Scheck ► Dieb

Mistie's
&
Saucebys

SCHECK

► Auktionshaus

7.000

London
5.4.1965
Günther Müller

SCHECK

► Auktionshaus

6.000

London
5.4.1965
Günther Müller

SCHECK

► Auktionshaus

19.000

London
5.4.1965
Günther Müller

SCHECK

► Auktionshaus

18.000

London
5.4.1965
Günther Müller