

KLAUS TEUBER

(traduzione curata da Michele Mura – michelemura@libero.it)

ADEL VERPFLICHTET

IL GRANDE GIOCO DEL BLUFF CON LADRI, LORD E PIPE

I lord, riuniti nel prestigioso *Club delle Antichità* londinese, esclamano con tono accalorato **Noblesse oblige** e si mettono alla ricerca di strani oggetti da collezionare. Gli oggetti desiderati sono: pipe, vasi da notte, maschere, oggetti appartenuti a star, giochi e manifesti pubblicitari.

La scommessa è divertente quanto lo sono gli oggetti da trovare. Chi metterà insieme la collezione più preziosa e chi la esporrà con successo? All'asta la caccia è febbrile. Chi offrirà la cifra più alta per le mutande in pelle di Jonny Weismüller? Chi comprerà all'asta il vaso da notte in stagno del 1660? Date la caccia a belle e antiche serrature londinesi e provate ad esporre quelle che avete trovato.

I lord agiscono senza influire apparentemente gli avversari. Ma con grande soddisfazione inviano ladruncoli nei saloni d'esposizione per danneggiare gli avversari oppure tentano di mettere in prigione quelli inviati dagli avversari per mezzo di un detective.

Chi alla fine sarà stato il migliore e avrà attuato con successo l'arte del bluff, sarà dichiarato vincitore e verrà festeggiato come merita, infatti: *Noblesse oblige!*

Il vincitore è colui che ha piazzato la propria pedina più avanti di tutti.

Nota

Il maggior divertimento si ottiene giocando in tre, quattro o cinque giocatori. Per due giocatori il gioco è meno tattico. Alla fine del regolamento si trovano alcune indicazioni per il gioco a due.



CONTENUTO DELLA SCATOLA



cas. percorso cas. punteggio

Il tabellone di gioco

Mostra come casella di partenza la sala del Club, le caselle che compongono il percorso lungo i castelli e l'arrivo rappresentato dalla tavola imbandita del banchetto finale. Nella sala del club e tra le caselle del percorso ci sono delle caselle a forma di esagono che contengono ciascuna due numeri. Questi sono i punti movimento per far avanzare le pedine. In mezzo al tabellone si trovano la casella registratore di cassa e le due vetrine della sala d'asta. Inoltre, sempre in mezzo al tabellone, si trovano le caselle prigione dove vengono messi i ladri.

Le 5 pedine

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

Le 10 carte Luogo

Ci sono due piccole carte Luogo per ciascuno dei cinque colori. Rappresentano il castello [Schloss] e la sala d'aste [Auktionshaus]. Queste due parole sono sottolineate in rosso. Su ciascuna di queste carte sono indicate le diverse azioni che è possibile svolgere in quel luogo. Sul dorso della carta è stampato il numero "1".



Le 40 carte Azione

Per ciascuno dei cinque colori ci sono 8 piccole carte Azione:

- 4 Assegni (per un valore totale di 50.000) [Scheck]
- 2 Ladri (con un numero che rappresenta la sua "anzianità nella professione") [Dieb]
- 1 Detective [Detektiv]
- 1 carta Esposizione [Ausstellung]



Su ciascuna carta è indicato il luogo dove è possibile utilizzarla. Sul dorso delle carte Azione è stampato il numero "2".

45 Oggetti da collezionare

Queste sono le grandi carte e sono composte da sei serie (A – F) e ogni serie è caratterizzata da un diverso colore. Mostrano l'oggetto e l'anno di fabbricazione. Più un oggetto è antico più è alto il suo valore. L'esposizione avviene tramite queste carte.



Sorteggio del colore

Distribuzione delle carte

Pedine sulla casella partenza

PREPARAZIONE

Inizialmente viene assegnato a ciascun giocatore il suo colore. Un giocatore prende la carta castello per ciascuno dei diversi colori, le mescola e poi ogni giocatore prende una carta. Il colore della carta scelta, sarà il colore definitivo del giocatore.

Ciascun giocatore riceve anche la carta sala d'asta e le 8 carte azione del proprio colore. Le carte restanti vengono riposte dentro la scatola.

Le pedine dei giocatori vengono piazzate sulla grande casella di partenza (la sala del Club).

Le 45 carte da collezione vengono mescolate bene. Ciascun giocatore riceve 4 carte da questo mazzo e le dispone faccia coperta davanti a sé.

Le restanti carte oggetto vengono divise in due mazzi uguali e vengono disposti faccia coperta sopra le due vetrine della sala d'asta. La prima carta di ciascun mazzo viene girata e piazzata sul mazzo. In questo modo, fino a che non si esaurisce uno dei due mazzi, i giocatori possono sempre scegliere tra due carte oggetto.

Nota: non è permesso vedere le carte che si trovano in cima al mazzo sotto quella scoperta.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge in vari round. Ciascun round si divide in quattro fasi che vengono eseguite nell'ordine seguente:

- **Fase I:** Tutti i giocatori scelgono una carta Luogo ("1") – Castello oppure Sala d'asta
- **Fase II:** Tutti i giocatori scelgono una carta Azione ("2") tra quelle consentite dalla carta Luogo scelta precedentemente
- **Fase III:** Vengono eseguite le azioni scelte dai giocatori nella Sala d'asta
- **Fase IV:** Vengono eseguite le azioni scelte dai giocatori nel Castello

● Fase I: Scelta del Luogo ("Dove?")

Per mezzo di una delle due carte Luogo i giocatori decidono *dove* desiderano intraprendere la propria azione del round:

- *decisione* tra la Sala d'asta
- *oppure* il Castello

Dopo aver scelto, ciascun giocatore sceglie la rispettiva carta luogo e la piazza *coperta* davanti a sé.

Una volta che tutti i giocatori hanno preso la loro decisione, *tutte* le carte vengono voltate contemporaneamente ed ogni giocatore saprà *dove* gli avversari eseguiranno la propria azione. Le carte Luogo scelte restano davanti al giocatore per tutto il round.

● Fase II: Scelta dell'Azione ("Cosa?")

I giocatori devono a questo punto individuare l'azione da effettuare nel luogo precedentemente scelto (castello o sala d'asta). I giocatori devono adesso valutare attentamente le intenzioni degli altri giocatori ed agire di conseguenza.

Nella **Sala d'asta** i giocatori possono:

- *decidere* se giocare un **Assegno** per acquistare uno dei due oggetti esposti nelle vetrine della sala d'asta
- *oppure* utilizzare una carta **Ladro** per rubare dalla cassa l'assegno appena versato

Attenzione: non è possibile giocare il Detective nella Sala d'asta.

4 carte oggetto per giocatore

Le carte oggetto restanti vengono divise in 2 mazzi e disposte sulla Sala d'asta



oppure



Le carte luogo scelte, piazzate coperte, vengono voltate tutte insieme nello stesso momento

Azioni permesse nella Sala d'asta:

- 1) **Assegno**
- 2) **Ladro**

Azioni permesse nel Castello:

- 1) Esposizione
- 2) Ladro
- 3) Detective

Nel **Castello** i giocatori possono:

- *decidere* di giocare la carta **Esposizione** nel caso in cui vogliano mostrare gli oggetti della loro collezione
- *oppure* rubare gli oggetti dalle collezioni avversarie per mezzo di un **Ladro**
- *oppure* giocare un **Detective** per imprigionare i ladri degli avversari

Cosa è una Esposizione:

- **minimo 3 carte oggetto**
- **in ordine alfabetico senza interruzioni**



Per poter fare un'esposizione è necessario possedere *almeno* tre carte oggetto e non esiste limite al numero di carte che un giocatore può possedere. Le carte devono appartenere alla stessa serie oppure a serie diverse. In quest'ultimo caso non devono esistere interruzioni nell'ordine alfabetico.

- *Le combinazioni seguenti sono corrette: AAA, AABBC, CCD, DEF.*
- *Queste combinazioni non sono valide: AB (troppo corta!), BCF, AACE (ordine alfab. interrotto)*

Attenzione: Se un giocatore non possiede una collezione minima di 3 carte oggetto, non può affrontare un'esposizione

● **Fase III: Svolgimento azioni della Casa d'asta**

Dopo che i giocatori hanno deciso quale azione intraprendere nel luogo prescelto, posizionano la corrispondente carta Azione, *coperta*, vicino alla carta Luogo scoperta. Dopo che *tutti* i giocatori hanno fatto la loro scelta, comincia la fase III.

I giocatori che hanno scelto il Castello come luogo dove intraprendere la loro azione, agiscono dopo (leggere più avanti la fase IV!).

I giocatori che si trovano nella Casa d'asta, scoprono le loro carte azione. Le due azioni disponibili vengono quindi svolte nell'ordine seguente:

1. Assegni
2. Ladri

1. Assegni

Colui che ha giocato l'assegno di valore più alto (oppure chi ha giocato l'unico assegno) prende *a sua scelta* una delle due carte oggetto presenti sulle vetrine della sala d'asta. L'assegno del giocatore viene quindi piazzato sulla cassa. Quando un oggetto viene comprato, scoprire la carta successiva del rispettivo mazzo.

I giocatori con gli assegni più piccoli non ricevono niente ma riprendono in mano i loro assegni i quali potranno essere utilizzati in un round successivo.

2. Ladri

Se un giocatore ha giocato la carta Ladro, può prendere l'assegno *appena* depresso sulla cassa (quello utilizzato per l'acquisto dell'oggetto). Gli assegni rubati vanno in mano al giocatore il quale può utilizzarli nei round successivi come se fossero propri.

Si scoprono le carte azione

L'Assegno più alto ottiene un oggetto da collezione



Il Ladro ruba l'assegno appena depositato sulla cassa

Se nel round nessun giocatore ha speso assegni per l'acquisto di un oggetto, il ladro ritorna a mani vuote e non ruba niente. Gli assegni già depositati nella cassa *non* possono essere più rubati.

Se più di un giocatore utilizza la carta Ladro nella Sala d'asta, *nessuno* ruba anche se c'è un assegno disponibile.

Tutte le carte Ladro utilizzate nella Sala d'asta, ritornano immediatamente in mano dei rispettivi proprietari.

La fase III termina e tutti i giocatori che hanno scelto il luogo Sala d'asta riprendono in mano la loro carta luogo.

● Fase IV: Svolgimento azioni del Castello

I giocatori che si trovano nel Castello, scoprono le loro carte azione. Le tre azioni disponibili vengono quindi svolte nell'ordine seguente:

1. Esposizione
2. Ladri
3. Detective

1. Esposizione

Il giocatore che ha giocato la carta Esposizione *deve* scoprire un minimo di 3 carte oggetto. Non esiste un limite massimo di carte che il giocatore può scoprire, ma un giocatore può esporre al massimo una collezione. Se un giocatore possiede più collezioni, deve decidere quale esporre.

Se più giocatori hanno giocato la carta Esposizione, devono preparare la loro collezione con le carte coperte, senza farle vedere agli avversari. Successivamente, *tutti insieme*, devono voltarle e farle quindi vedere a tutti gli altri giocatori.

L'esposizione *vincente* è quella che è composta dal *maggior* numero di carte oggetto. In caso di parità, la collezione vincente è quella che contiene l'oggetto *più antico*. Sempre nello stesso modo, si determina la seconda miglior collezione. Nel caso in cui *uno solo* giocatore abbia giocato la carta Esposizione, la sua collezione è automaticamente la migliore.

Tutte le collezioni esposte restano visibili davanti ai giocatori fino alla conclusione della fase IV.

Il giocatore che ha esposto la collezione migliore ed il giocatore che ha esposto la seconda miglior collezione possono far avanzare a questo punto la loro pedina lungo il percorso del tabellone. I punti movimento sono determinati dalla casella punteggio con i 2 numeri associata ad una delle due caselle occupate dalla pedina *più avanti* di tutte. Alla partenza l'esagono con i due numeri si trova nella sala del Club.

Il valore più alto indica di quante caselle il giocatore con la miglior collezione deve spostare in avanti la propria pedina. Il valore più basso indica invece di quante caselle il giocatore con la seconda miglior collezione deve spostare in avanti la propria. Gli altri espositori, se presenti, non possono muovere la propria pedina.



+



**Più di un Ladro?
Nessun ruba l'assegno**

Si scoprono le carte azione



+



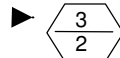
**Più di un'Esposizione?
Si scoprono tutte insieme**

Si determina la miglior collezione esposta

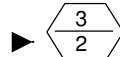


Avanzamento delle pedine:

miglior Esposizione



seconda Esposizione



Esempio di gioco: Il giocatore con la pedina blu espone la collezione più preziosa. Il segnalino più avanti di tutti è il beige insieme al viola i quali si trovano su una casella con punteggio 3/2. Il giocatore blu avanza di 3 caselle ed il giocatore verde che possiede invece la seconda miglior collezione avanza di 2 caselle.



Ciascun Ladro ruba una carta oggetto da ogni collezione esposta



Più di un Ladro? Il più anziano sceglie per primo

2. Ladri

Se i giocatori utilizzando i propri Ladri all'interno del Castello, questi agiscono dopo che è stato determinato il valore delle singole collezioni esposte e dopo che è stato effettuato lo spostamento delle pedine. Ciascun Ladro ruba *una* carta oggetto da ogni collezione esposta. In questo modo (oltre quindi alla Sala d'asta) ciascun giocatore ha due possibilità di incrementare il numero di carte di cui è composta la propria collezione.

Se ci sono molti ladri nel castello, il ladro più anziano (il numero stampato sul sacco) sceglie per primo, gli altri seguono per ordine di anzianità.

Esempio di gioco: Due giocatori hanno esposto la propria collezione e due giocatori hanno giocato la carta Ladro (uno con valore di anzianità 10, l'altro con valore di anzianità 8). Il giocatore che ha giocato il ladro con valore 10 sceglie per primo e ruba una carta da ciascuna esposizione (per un totale di 2 carte oggetto), immediatamente dopo sceglie il ladro con valore 8.

Se nessun giocatore ha esposto la propria collezione, i ladri non possono rubare oggetti.

I Ladri nel Castello vengono messi in prigione



Avanzamento delle pedine

Il numero di caselle dipende dalla posizione della pedina rispetto agli avversari

3. Detective

Dopo che i Ladri hanno svolto il loro lavoro nel Castello, entra in gioco la carta Detective. *Tutti* i ladri giocati nel Castello, *indipendentemente* dal fatto che abbiano rubato oppure *no*, vengono inviati dal Detective direttamente in prigione (leggere più avanti). Gli oggetti rubati dai Ladri *non* tornano comunque in mano ai rispettivi proprietari; il bottino è al sicuro.

Se almeno un ladro è stato imprigionato, *tutti* i Detective sono stati giocati con successo e quindi i rispettivi giocatori possono far avanzare la propria pedina in base alla loro posizione rispetto agli avversari. Se il giocatore è in prima posizione, avanza di 1 casella, se il giocatore è secondo, avanza di 2 caselle, se il giocatore è terzo avanza di 3 caselle, e così via.

Esempio di gioco: Un ladro è stato catturato. Il rosso, il verde ed il viola hanno giocato il Detective. Il rosso avanza di 1, il verde avanza di 3 ed il viola avanza di 4 caselle.



Se nel Castello non viene giocata nessuna carta Ladro, l'impiego del Detective non porta ad alcun risultato.

Le prigioni

Il Ladro catturato dal Detective viene messo in prigione al centro del tabellone di gioco. Il ladro viene collocato nella cella numero 1. Verrà spostato nella cella numero 2 soltanto quando verrà messo in prigione un nuovo ladro.

Se più di un ladro viene catturato durante il solito round, questi vengono messi in prigione in ordine di esperienza (il numero sul sacco). Il *più giovane*, cioè quello con il numero più piccolo viene messo nella cella numero 1 e di seguito gli altri ricordandosi però che quando viene collocato un nuovo ladro nella cella numero 1, l'occupante di questa cella viene spostato in quella numero 2 e così di seguito.

Il numero di celle utilizzate dipende dal numero dei giocatori. Vengono utilizzate le celle numerate da 1 a 4 per quattro giocatori, le celle 1, 2 e 3 con tre giocatori e la cella numero 1 e la numero 2 in due giocatori.

Un ladro esce dalla prigione quando si trova nell'ultima cella utilizzata e viene spostato in avanti per l'arrivo in prigione di un nuovo ladro. La carta ladro viene ripresa in mano dal rispettivo proprietario il quale potrà di nuovo utilizzarla.

Esempio di gioco: Si gioca in 4. Un nuovo ladro viene catturato e portato in prigione. La cella numero 1 viene liberata per il suo ingresso e tutti gli altri ladri avanzano di una cella. Il ladro con il numero 9 abbandona la cella numero 4, esce pertanto di prigione e ritorna in mano al proprietario.

Al termine della fase IV, tutti i giocatori riprendono in mano le loro carte Azione e le loro carte Luogo. Anche gli oggetti delle collezioni esposte ritornano in mano dei rispettivi proprietari.

Ulteriori chiarimenti:

- Le carte Ladro giocate nella Sala d'asta agiscono soltanto nella Sala d'asta e vengono riprese in mano dai rispettivi proprietari alla fine della fase III
- Le carte Ladro giocate nel Castello agiscono soltanto nel Castello e vengono riprese in mano dai rispettivi proprietari alla fine della fase IV (a meno che non siano stati messi in prigione).

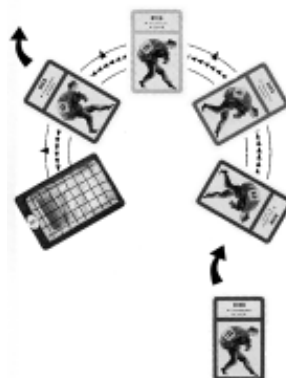
Pertanto, ad esempio, un ladro giocato in Sala d'asta non può essere imprigionato da un Detective! E tale ladro non può però a sua volta rubare oggetti nel Castello!

Infine, se le carte oggetto si esauriscono, la Sala d'asta resta chiusa e nei round successivi i giocatori scelgono le loro azioni soltanto all'interno del Castello (viene quindi saltata la fase I e la fase II e i giocatori devono soltanto scegliere la carta azione.



**Numero di giocatori =
Numero di celle**

**Rilascio dei Ladri dalla
Prigione**



Una pedina raggiunge il tavolo del banchetto

ultimo punteggio

8
4

Vincitore: la pedina più avanti di tutte

Carta Luogo e Azione giocate contemporaneamente

Confronto round dopo round in tutte e due i Luoghi

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita continua il normale svolgimento fino a che una qualsiasi pedina non raggiunge, al termine di un round, una casella del banchetto finale.

A questo punto la partita si ferma e per l'**ultima volta** avviene un'esposizione. Ciascun giocatore cerca di esporre la migliore collezione con le carte oggetto in suo possesso. La miglior collezione permette alla pedina del giocatore di avanzare di 8 caselle, la seconda miglior collezione permette invece di avanzare di 4 caselle.

Il **vincitore** è il giocatore la cui pedina, dopo l'ultima fase di punteggio, occupa il posto più lontano del banchetto, cioè è quella che è stata avanzata più di tutte. In caso di parità, vince colui che ha la miglior collezione.

Regole per due giocatori

1. La variante sorpresa

I due giocatori piazzano con la faccia coperta *sia* una carta Luogo *che* una carta Azione permessa dal luogo scelto. (fase I e II insieme). Le due carte vengono girate insieme contemporaneamente.

2. La variante confronto

Il luogo non viene più scelto dai giocatori (la fase I). I due giocatori si affrontano prima nella Sala d'Asta scegliendo un'azione permessa da questo luogo e successivamente nel Castello scegliendo ancora una volta un'azione permessa. Il luogo viene annunciato direttamente e si scelgono quindi soltanto le carte azione.

Consigli, critiche, domande oppure chiarimenti su questo gioco, scriveteci a questi indirizzi:

alea, Posfach 1150,
83233 Bernau am Chiemsee,
Fax: 08051 – 970722,
E-Mail: Stefan.Brueck@Ravensburger.de



Traduzione curata da Michele Mura

© 1989/99 Klaus Teuber
© 2000 Ravensburger Spieleverlag

230448