

Правила настольной игры «Благородство обязывает» «Adel Verpflichtet (Hoity Toity)»

Автор: Клаус Тойбер

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни»

Краткий обзор игры

Почтенные коллекционеры одного достойного антикварного клуба Лондона заключили необычное пари и теперь каждый из них должен представить свою коллекцию самых обычных вещей, таких как: флейты, ночные вазы, маски, подарочные сувениры, игрушки и даже старые рекламные плакаты. Владелец самой большой и дорогой коллекции будет объявлен победителем.

Теперь этим господам ничего не остается кроме как постоянно посещать аукцион в поисках достойной вещи для расширения своей коллекции, и набирать победные очки, демонстрируя свои коллекции в замках. Они настолько поглощены желанием победить, что не брезгают даже нанимать профессиональных воров, чтобы выкрасть нужную вещь из чужой коллекции.. Что поделать? - происхождение обязывает, а цель оправдывает средства, поэтому каждому из участников пари нужно быть на чеку и иметь одного, а лучше нескольких детективов, чтобы сохранить свою коллекцию от преступных посягательств.

В игре все участники выполняют действия в одно и то же время, что не позволяет подстроиться под действия других и повышает шанс быть самому застигнутым врасплох. Вам нужно уметь предугадывать действия соперников, чтобы оказаться в нужном месте в нужное время, немного блефа и чуточку удачи.

Состав игры:

1. Игровое поле, по краю которого изображена своеобразный счетчик победных очков в начале которого - стартовая локация «Клуб» и в конце локация «Столовая». Вдоль счетчика изображены замки, по которым будут передвигаться игроки, демонстрируя свои коллекции. В середине поля изображены два аукционных дома, кассовый аппарат и тюремные камеры для воров;
2. 5 игровых фишек пяти различных цветов;
3. 50 маленьких карт двух видов, отличающиеся числом на рубашке:
 - «1» - 10 карт мест: с изображением **Замков (Schloss)** и **Аукционного дома (Auktionhaus)** (по 2 карты каждого из 5 различных цветов);
 - «2» - 40 карт (по 8 карт 5 различных цветов): **Чеки (Scheck)** (x4 шт.), **Выставка (Ausstellung)** (x1), **Вор (Dieb)** (x2), **Детектив (Detektiv)** (x1). Для удобства на каждой карте имеется указание: где она может быть применена (в замке или на аукционе).
4. 45 больших карт предметов с их изображением и годом создания – более старые вещи повышают стоимость коллекции. Каждая карта содержит изображение предмета и его название. Все карты разделены на 6 групп, имеющие буквенное обозначение (А, В, С, D, Е и F), а также различный фоновый цвет.

Расстановка сил

| Цвет игрока | Денежные чеки | Воры |
|-------------|---------------|-------|
| Бежевый | 1, 12, 13, 24 | 5, 8 |
| Синий | 2, 11, 14, 23 | 4, 9 |
| Фиолетовый | 3, 10, 15, 22 | 3, 10 |
| Красный | 4, 9, 16, 21 | 2, 11 |
| Зеленый | 5, 8, 17, 20 | 1, 12 |

Подготовка к игре

Отсортируйте и положите колоды карт рядом с игровым полем. Один из игроков должен взять 5 карт с фоном разных цветов, перемешать их, и дать каждому игроку взять по одной карте. Таким образом, игроки определяют свой цвет, после чего каждый из них получает 10 карт своего цвета и фишку, которую размещают на стартовой локации игрового поля – в Клубе.

Оставшиеся карты (в случае участия менее 5 игроков) убираются обратно в коробку.

Колода карт предметов тасуется, и каждый игрок в начале игры получает по 4 карты, которые, посмотрев, кладет рубашкой вверх перед собой и держит в секрете от своих соперников.

Оставшиеся карты предметов делятся на две равные стопки и размещаются лицевой стороной вверх на витринах двух аукционов (Mistie's & Suacebys, Fine Antiques) в центре игрового поля. Таким образом, для игроков всегда существует выбор предметов (пока одна из колод не закончится).

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов, каждый из которых проходит в 4 этапа.

I. Этап: Выбор места действия.

Каждый игрок должен решить, где в течение своего хода он будет совершать свои действия: на аукционе или в замке. Карты для данного этапа имеют изображение числа «1» на рубашке.

На аукционе (Auktionhaus) игрок может приобрести одну из двух предложенных там карт предметов.

В замке (Schloss) вы можете организовать выставку своей коллекции предметов, возможно, получить победные очки и продвинуться дальше по счетчику.

Более подробно об этом написано ниже.

Когда игроки выбрали для себя место действия, то сначала каждый из них должен положить соответствующую карту перед собой рубашкой вверх, и уже после этого игроки одновременно переворачивают их лицевой стороной.

Теперь не будет лишним оглядеть карты других игроков прежде чем выбрать непосредственное действие для следующего этапа игры. Карты мест остаются лежать на столе до конца раунда.

II. Этап: Выбор действия.

Каждый игрок теперь должен выбрать действие, которое он совершит в соответствии с выбранным местом.

На аукционе игрок может использовать:

- Чек (Scheck) - чтобы оплатить покупку предмета;
- Вора (Dieb)- чтобы украсть чек из кассового аппарата.

В замке игрок может:

- Осуществить показ своей коллекции предметов (Ausstellung), чтобы заработать победные очки;
- использовать Вора (Dieb) - чтобы украсть один из предметов из коллекций других участников.
- нанять Детектива (Detektiv) - чтобы защитить свою коллекцию от кражи и схватить подосланного вора.

Когда игрок определился со своим действием, он должен положить соответствующую карту рубашкой вверх рядом с картой места.

III. Этап: Аукцион.

Первыми действуют игроки, выбравшие - Аукцион.

Они одновременно открывают свои карты действия и затем совершают действия в следующем порядке:

1. Оплата денежным чеком

Вы можете приобрести один из двух предметов размещенных на витринах, оплатив покупку чеком. Обратите внимание, что сами по себе предметы не имеют стоимости, а сумма чека определяет приоритетность покупки. Таким образом, если в течение хода несколько игроков сыграли денежные чеки, то владелец самого крупного из них получает право купить предмет на аукционе. Он кладет чек на кассовый аппарат и забирает выбранный предмет. Все остальные игроки **не совершают** покупку и забирают свои чеки обратно.

2. Кража

При помощи Вора вы можете украсть денежный чек из кассового аппарата. Похищенный чек может быть использован в следующем раунде. Если в кассовом аппарате нет денежных чеков, то карта вора возвращается владельцу без добычи. Вор может украсть только тот денежный чек, который был сыгран в течение того же раунда. Чеки, сыгранные на ранних этапах игры не доступны для вора. **Внимание:** если несколько игроков одновременно сыграли карту Вора, то в таком случае **все** чеки остаются в кассе, а воры возвращаются владельцам **без добычи**.

Данный этап игры пропускается, если раскуплены все карты предметов или никто из игроков не сыграл денежный чек.

IV. Этап: В замке

После игроков, совершавших свои действия на аукционе, приходит черед действовать игрокам в Замке, и они также одновременно открывают свои карты действия. Дальнейшее происходит в следующем порядке:

1. Выставка коллекции

Выставку коллекции можно провести, имея в экспозиции **минимум** 3 предмета. Ограничения на максимальное число предметов в игре нет. После успешной демонстрации коллекции игрок получает победные очки.

Самое главное условие проведения выставки - коллекция должна содержать карты предметов, имеющих непрерывную последовательную буквенную серию.

Пример правильной экспозиции выставки: AABV, или CCD, или EEE, или DEF.

Пример неправильной экспозиции выставки: AAC, BCF, DE.

Побеждает та коллекция, в которой представлено большее количество предметов. Если количество предметов в двух разных коллекциях равно, то побеждает та, в которой представлен самый старый предмет.

Каждый игрок может экспонировать только одну выставку (с непрерывной буквенной серией). Например, если у игрока есть две группы предметов (скажем ААВ и DEE), то он должен выбрать какую из групп он будет выставлять на показ.

Если в показе выставки участвует только один игрок, то его выставка автоматически признается самой ценной.

Если в показе участвуют несколько игроков, то они сначала выкладывают перед собой (рубашкой вверх) карты предметов, а затем одновременно переворачивают их, после чего происходит подсчет всех коллекций и определение победителя.

Определение победителя

Обратите внимание на области замков, в которых игроки показывают свои выставки. В-первых, несколько клеток счетчика могут относиться к одному замку (имеют один цвет), во-вторых, под каждым из них указаны два числа (например, 4 | 2). Числа под тем замком, где находится фишка лидирующего игрока, используются при определении победителя. Верхнее число означает победные очки игрока, чья выставка признана лучшей, а нижнее число – победные очки игрока, чья выставка заняла второе место. Победные очки получают только победитель и игрок, занявший второе место. Остальные участники за свои выставки очков не получают.

Победители передвигают свои фишки, вперед по счетчику, на количество клеток равное полученным победным очкам.

Затем карты действий «Выставка» возвращаются их владельцам, а после действия карт «Вор», владельцы возвращают в руку все карты предметов с выставки.

2. Вор

Карта действия «Вор» позволяет похитить карты предметов из коллекций, которые были только что выставлены на показ.

Каждый игрок, который сыграл карту действия «Вор» может похитить, на свой выбор, по одной карте из каждой коллекции. Первым действует самый ловкий воришка (с наибольшим числом на карте), далее очередь переходит к следующему вору в зависимости от его порядкового номера на карте. Если на данном этапе не было сыграно карт «Детектив», то по окончании этого действия карты «Вор» возвращаются своим владельцам.

3. Детектив

Успешная работа детектива, также приносит победные очки. Карту действия «Детектив» можно сыграть только при условии, что игрок находится в замке. При этом любое количество сыгранных Детективов заключают под стражу **всех** воров.

Каждый игрок, сыгравший Детектива, который участвовал в задержании одного или нескольких воров получает право передвинуть свою фишку по пути счета на количество клеток равное его положению в игре на текущий момент.

Например: Сергей (коричневый) находится на первом месте, поэтому он передвигает свою фишку на одну клетку, а Катя (красная) занимает 5 место и передвигает свою фишку на пять клеток.

4. Тюрьма

Воров, застигнутых детективами на месте преступления, отправляют в тюрьму. При этом ранее похищенные ворами вещи назад не возвращаются. Карта «Вор» размещается на игровом поле в камере №1. Если в течение хода было схвачено несколько воров, то вор с наименьшим порядковым числом идет в камеру первым. Когда под стражу заключаются еще один воришка, то преступник освобождает камеру №1 и перемещается в камеру №2.. и так далее, пока не выходит на свободу из камеры с порядковым номером, совпадающим с числом участников игры.

Например: если в игре участвуют 4 игрока, то тюрьма может содержать только 4 воров. Соответственно вор из камеры №4 выходит на свободу, и его карта возвращается ее владельцу и может быть снова сыграна.

Конец игры

Когда фишка кого-то из игроков достигает обеденного стола «Антикварного клуба» - в игре наступает завершающий этап. Теперь каждый игрок показывает свою самую крупную и ценную коллекцию предметов, и тот, чья коллекция побеждает, получает право дополнительно передвинуть свою фишку на 8 клеток, игрок, чья коллекция займет второе место, передвигает свою фишку вперед дополнительно на 4 клетки.

Победителем объявляется тот, кто займет самое дальнее место за обеденным столом. В случае ничьи, побеждает игрок с самой крупной коллекцией предметов.

Тактические советы

Хорошим советом может служить лишь одно: следите за соперниками и пытайтесь предугадать их действия. Обращайте внимание на все: размер коллекции, предложения на аукционе, текущую позицию игроков, какие денежные чеки были сыграны в ходе игры, чьи воров находятся в тюрьме. Любой из этих аспектов игры оказывает влияние на выбор очередного действия. Шансы всех игроков уравновешены, т.к. все игроки стремятся к одному и тому же – такова жизнь.

Специальные правила для двух игроков

Вариант 1: Оба игрока одновременно выбирают и карту места и карту действия, после чего открывают их друг другу.

Вариант 2: Игроки выбирают место для игры в туре поочередно, произносят его вслух, и затем играют карту действия уже в обычном порядке.

Оба варианта имеют свою прелесть и даже двум участникам доставят удовольствие от игры.

Описание предметов коллекционирования в игре

A-1468: Маска стыда (Италия)

В Европе в средние века в качестве наказания за некоторые преступления и проступки, людей заставляли надеть уродливые, смущающие предметы и находится в общественных местах. Данная маска, с неестественно вытянутыми ушами и языком, предназначалась для женщин, которые любили распускать сплетни.

A-1760: Маска Рококо (Швейцария)

Рококо - стиль в искусстве 18 в., отличающийся изысканной сложностью форм и причудливыми орнаментами.

A-1775: Маска Кёген (Япония)

Кёген (Kyogen) – короткая одноактная пьеса комического или сатирического содержания, построенная на диалоге. Кёгэны, как правило, исполняются на сцене театра Но в промежутках между его пьесами и являются обязательной частью представлений Но.

A-1832: Маска из слоновой кости (Япония)

Классическая маска японского театра Но.

A-1850: Маска Перхтов (Тироль)

Такую маску надевают участники различных обрядов и карнавалов шествий в предпразднический период. Существуют два вида перхтов - добрые, красивые перхты (Schönperchten) и злые, страшные (Schiachperchten). Первые символизируют добро, на них пёстрая одежда и замысловатые головные уборы. Вторые - символы зла, предстают в образе чёрта в страшной маске с рогами, в шкуре.

A-1887: Карнавальная маска (Шварцвальд)

Schuddig-Mundle – название, не имеющее аналога в русском языке. Эта маска, могла бы называться в России шутовской. В Шварцвальде (горная местность в юго-западе Германии) за неделю перед Великим постом проходит «Fasnet – карнавал глупцов».

A-1902: Маска Маланган (Меланезия)

Меланезия (Черные острова) – группа островов в Тихом океане.

Маланган - праздник в честь мертвых предков в Новой Ирландии, связанный с культом сложных скульптурно-орнаментальных композиций (в т.ч. масок).

A-1929: Слоновая маска (Камерун)

На самой карте изображена только верхняя часть этой маски.

B-1905: Реклама шоколада (Швейцария)

B-1906: Прачечная Цюриха (Швейцария)

B-1920: Реклама сигарет (Берлин)

B-1925: Реклама сигарет (Швейцария)

B-1927: Реклама моющего средства (Германия)

B-1930: Реклама пива (Франция)

B-1934: Реклама сыра (Бельгия)

B-1940: Реклама обуви (Швейцария)

C-1835: Оловянная статуэтка (J.G. Lorenz/Furth)

Furth (Фюрт) – город в Германии.

C-1852: Статуэтки из дерева (Россия)

C-1860: Кукла из папье-маше (Германия)

Папье-маше - легко поддающаяся формовке масса из смеси бумаги, гипса, клея, крахмала, применяемая для изготовления различных предметов путем прессования.

C-1903: Плюшевый мишка (Германия)

Игрушка получила название «Teddy bear» в честь президента Теодора (Тедди) Рузвельта, который однажды отказался застрелить на охоте медвежонка и отпустил его на волю.

C-1919: Заводная игрушка (Greppert & Kelch/Бранденбург)

Ruck-Ruck – металлическая игрушка с заводом.

Greppert & Kelch – производители.

C-1931: Микки Маус (США)

Персонаж мультипликационных фильмов Уолта Диснея

C-1935: Статуэтка кавалериста (Восточная Пруссия)

После окончания Второй Мировой Войны в 1945 году Пруссия была ликвидирована как государственное образование. Восточная Пруссия была разделена между Советским Союзом и Польшей. В состав Советского Союза вместе со столицей Кёнигсбергом (который был переименован в Калининград) вошла одна треть Восточной Пруссии, на территории которой была создана Калининградская область. Небольшая часть, включавшая часть Куршской косы и город Клайпеда (бывший г. Мемель, нем. Memel, «Клайпедский край»), была окончательно передана Литовской ССР

D-1616: Курительная трубка сэра Уолтера Ралей**D-1748: Фарфоровая курительная трубка (Франция)****D-1819: Курительная трубка из фарфора с мундштуком из черешни****D-1831: Фарфоровая курительная трубка с фигуркой Фанни Элслер**

Фанни Элслер (Fanny Elssler) – знаменитая Венская балерина, жившая в 19 веке.

D-1865: Пенковая трубка с мундштуком из янтаря

Морская пенка (Meerschaum) – ценный материал для изготовления курительных трубок. Морская пенка имеет пористую структуру и насыщена hydrated magnesium silicate, выступающим в роли естественного фильтра.

D-1874: Пенковая трубка (Австрия)**D-1885: Глиняная курительная трубка (Fa. Gambier)**

В «The Gambier House» (Франция) работали самые умелые мастера по изготовлению трубок из глины и серебра.

E-1928: Ботинки Чарли Чаплина

Чаплин, Чарлз Спенсер (Чарли) - актер, режиссер, сценарист, продюсер. С 1895 пел и танцевал на сцене. До 1920 снялся в более 60 короткометражных фильмах немого кино. В 1914 окончательно сложился образ его героя - маленького бродяги Чарли, переходившего из фильма в фильм.

E-1932: Набедренная повязка Джонни Вайсмюллера

Пловец и киноактер. Трижды олимпийский чемпион по плаванию (установил 67 мировых рекордов). С 1930 в течение 18 лет исполнял роль Тарзана.

E-1941: Шляпа Хэмфри Богарта

Актер, в кино с 1930. Амплуа Богарта - "Боуги" [Bogie] отличалось большим разнообразием - от холодных преступников до романтических героев, при этом все роли привлекали глубокой психологичностью и драматизмом.

E-1952: Труба Луиса Армстронга

Один из крупнейших джазовых музыкантов. Провел детство и юность в Новом Орлеане. С детства увлекался музыкой, в 1917 стал выступать в джазе Оливера, с 1922 - в "Креольском джаз-оркестре Оливера" в г. Чикаго. С 1924 - в Нью-Йорке. Получил прозвище "Сачмо" ["Satchmo"] (Satchel mouth = "Рот-меха"): выступал не только как трубач, но и как певец, пользуясь голосом как музыкальным инструментом, часто вместо слов произнося бессмысленные слоги ["scat" vocal]. Был признанным первым трубачом мира, блестящим музыкальным импровизатором.

E-1957: Гитара Элвиса Пресли

Эстрадный певец, актер, "король рок-н-рола" 1950-60-х, один из создателей стиля, сделавшего Пресли не только музыкальным явлением, но и явлением культуры. Крупнейшая звезда в истории рок-н-ролла.

E-1960: Режиссерское кресло Алфреда Хичкока

Кинорежиссер, продюсер. Родился и начал свою карьеру в Англии, в кино с 1920, сначала как художник, затем - сценарист и продюсер. Снял первый английский звуковой фильм "Шантаж" ["Blackmail"] (1929) и ряд остросюжетных детективов.

E-1962: Губная помада Мерлин Монро

Мерлин Монро (настоящее имя Норма Джин Мортенсон) - актриса, одна из самых романтических и притягательных "легенд" Голливуда.

E-1982: Очки Энди Уорхола

Художник и кинорежиссер. В конце 1950-х создал новый художественный стиль - поп-арт, для которого характерно использование сюжетов и приемов, связанных с повседневной жизнью, рекламой, практикой средств массовой информации.

F-1650: Глиняный горшок (Гмунден)

Гмунден (Gmunden) – город в Австрии, известный своим особым стилем раскраски гончарных горшков в белых и зеленых тонах.

F-1660: Оловянный горшок (Южная Германия)**F-1830: Фарфоровый горшок (Германия)****F-1875: Фарфоровый горшок (г. Мейсен)**

Мейсен – город в Германии и исторический центр производства фарфора и изделий из фарфора.

F-1890: Фарфоровый горшок (Франция)**F-1910: Керамический горшок (Villeroy & Boch)**

Villeroy & Boch – производитель изделий из керамики в Германии.

F-1924: Керамический горшок (Англия)