



Endabrechnung und Ermittlung des Gewinners:

- Extrapunkte für Kontore: Jedes Kontor, das im Landschaftskreis liegt, bringt seinem Spieler zusätzliche Siegpunkte. Die Gesinnung des Spielers ist dabei unerheblich.
- Zunächst reduzieren alle Spieler ihre Kartenhand auf maximal 3 Karten. Pro Kontor erhält ein Spieler nun für jede Handkarte 1 Punkt.
- **Maximal können also 6 Siegpunkte** (2 Kontore x 3 Handkarten) mit Kontoren erzielt werden.
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Wenn Ihnen bestimmte Textstellen noch unklar sind, lesen Sie die in kursiv gedruckten Beispiele auf den rechten Seiten dieses Regelheftes.

Haben Sie noch Fragen? Weitere Informationen:

www.casasola.de/verraeter

Verräter können Sie auch online spielen unter:

www.brettspielwelt.de

© 1998 by Adlung Spiele · 71686 Remseck a. N.
Tel.: 07146/44005 · Fax: 07146/44006
www.adlung-spiele.de · info@adlung-spiele.de



VERRÄTER



Auswahlbeste Spiel des Jahres 1999

und ausgezeichnet mit dem
à la carte Kartenspielpreis
Bestes Kartenspiel 1999

Spielanleitung

© 1998 by Adlung Spiele · 71686 Remseck a. N.
Tel.: 07146/44005 · Fax: 07146/44006
www.adlung-spiele.de · info@adlung-spiele.de

VERRÄTER

von Marcel-André Casasola Merkle

Kartenspiel für 3 - 4 Spieler ab 12 Jahren

Spieldauer: 45 - 60 Minuten

Inhalt: 4 Gesinnungskarten (je 1 in 4 Farben)

- 1 Startspielerkarte
- 12 Landschaftskarten (je 2x Stadt, Dorf, Wald, Fluss, Weide, Ödnis)
- 12 Gutshof-/Kontorkarten (je 3 in 4 Farben)
- 23 Versorgungskarten (in den Werten 5x 2, 5x 3, 5x 4, 5x 5, 2x 6, 1x 8)
- 1 Strategiekarte
- 1 Konfliktkarte
- 6 Aktionskarten (Verräter, Diplomat +2, Diplomat +5, Baumeister, Strategie, Bauer)
- 6 Übersichtskarten
- 1 Spielanleitung

Achtung: Weitere Informationen und Spielhilfen zu VERRÄTER finden Sie unter:

www.casasola.de/verraeter

Hinweis:

VERRÄTER ist wie sein Schwesterspiel MEUTERER ein anspruchsvolles Kartenspiel, das einem Brettspiel gleicht. Übersichtskarten und eine ausführliche Beispierrunde helfen Ihnen beim Einstieg in das Spiel.



Spielidee:

Konflikt im Hochland! Zwei konkurrierende Fürstenhäuser (Rose und Adler) versuchen, möglichst viele Landstriche für sich einzunehmen. Um die meisten Siegpunkte zu erringen, kämpfen die Spieler mal für das eine, mal für das andere Haus. Da kommt es nicht selten vor, dass ein **Verräter** mitten im Konflikt die Seite wechselt. Ein zweiter Spieler versucht sich unterdessen als **Baumeister** (Gutshöfe und Kontore) oder tritt als **Diplomat** ein, um zu retten, was hoffentlich noch zu retten ist. Als **Bauer** versorgt sich ein dritter schon mal für den nächsten Konflikt, den der **Strategie** gründlich plant.

Spielziel:

Die Spieler versuchen Siegpunkte zu erringen, indem sie in den Auseinandersetzungen der Fürstenhäuser die gegnerischen Landstriche erobern.

Vorbereitung:

- Legen Sie Papier und Stift bereit.
- Nehmen Sie beim Lesen der Regel die Übersichtskarten zur Hand.

Hinweis: Die Übersichtskarte 4 ist doppelt im Spiel.

Um Ihnen den Einstieg in das Spiel so einfach wie möglich zu machen, ist diese Spielregel zweigeteilt: Auf den linken Seiten finden Sie die Spielregeln,...

SPIELREGEL



Bedeutung der Karten und Vorbereitung:

- Spielkarten sortieren

Gesinnungskarten zeigen die Farbe eines Spielers und zu welchem Fürstenhaus er momentan gehört.

- Jeder Spieler wählt eine Karte aus.

Startspielerkarte:

- Ein Startspieler wird ausgelost. Er legt die Startspielerkarte offen vor sich ab.
- Er dreht seine Gesinnungskarte auf die Seite mit dem Adler. Die Gesinnungskarte des nachfolgenden Spielers muss die Rose zeigen, die des nächsten Spielers wieder den Adler, usw.

Landchaftskarten (Übersichtskarte 2) bilden das Spielfeld:

Die Karten zeigen die Konfliktpunkte einer Landschaft und die Wertungstabelle mit den Siegpunkten.

...parallel dazu auf den rechten Seiten ein Einführungsspiel. Spielen Sie es mit Material durch, um einen lebendigen Eindruck vom Ablauf und den wichtigsten Spielmechanismen zu erhalten.

EINFÜHRUNGSSPIEL (Beispiel mit 4 Personen)

Gemeinsam sortieren die Spieler die Karten und bauen das Spielfeld gemäß der Übersichtskarte 1 auf.

Jeder Spieler legt eine Gesinnungskarte vor sich ab. Die Spieler sitzen in folgender Reihenfolge um den Tisch: **Braun, Blau, Grün und Gelb.**

Braun wird als Startspieler ausgelost und legt die **Startspielerkarte** vor sich ab.

Braun dreht seine **Gesinnungskarte** so, dass sie den **Adler** zeigt, **Blau** dreht seine auf die **Rose**seite, **Grün** seine auf die **Adler**seite und **Gelb** seine auf die **Rose**seite.

Die Spieler legen die **Landchaftskarten** im Uhrzeigersinn zu einem **Kreis** aus (Übersichtskarte 1):

Auf 12 Uhr die **Rosenstadt**, auf 1 Uhr das **Rosendorf**, dann die **Adlerödnis**, den **Rosenfluss**, den **Rosenwald**,

Vorder- bzw. Rückseite stehen für die Fürstenhäuser Adler bzw. Rose.

- Trennen Sie die Landschaftskarten zunächst in zwei Gruppen, wobei jeder Landschaftstyp in jeder Gruppe je einmal vertreten sein muss.
- Drehen Sie die Karten der einen Gruppe auf die Adlersseite, die der anderen auf die Rosenseite.
- Mischen Sie beide Gruppen zusammen, ohne dass sich die Karten drehen und legen Sie sie in der Tischmitte zu einem Kreis aus (Übersicht 1).

Gutshofkarten bestimmen, wieviele Versorgungskarten Sie am Ende einer Runde nachziehen dürfen, **Kontorkarten** bringen am Ende des Spiels zusätzliche Siegpunkte.

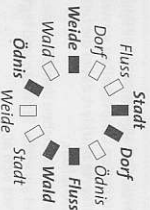
- Jeder Spieler nimmt die 3 Karten seiner Farbe.
- Beginnend mit dem Startspieler legt jeder eine seiner Karten mit der **Gutshofseite nach oben** halb unter eine beliebige Landschaft.
- Gutshöfe bringen nur dann Versorgungskarten, wenn die Gesinnung von Spieler und Landschaft übereinstimmen.

Wichtig: Unter jeder Landschaft darf stets nur eine Karte liegen!

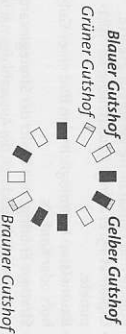
Versorgungskarten sind in Konflikten wichtig, um Landschaften aufzuwerten.

- Mischen Sie die Karten. Jeder Spieler erhält zu Beginn 3 Versorgungskarten auf die Hand.

die Adlerstadt, die Adlerweide, die Rosenödnis, den Adlerwald, die Rosenweide, das Adlerdorf und den Adlerfluss.



Jeder Spieler legt zwei Gutshof-/Kontorkarten seiner Farbe als Vorrat unter seine Gesinnungskarte. Die dritte Karte schieben die Spieler mit der Gutshofseite nach oben halb unter eine Landschaft. **Braun** wählt die Adlerstadt, **Blau** den Adlerfluss, **Grün** das Adlerdorf und **Gelb** das Rosendorf.



Jeder Spieler zieht 3 Versorgungskarten mit den folgenden Werten:

Braun:	2, 4, 6	Blau:	3, 4, 8
Grün:	2, 2, 5	Gelb:	3, 4, 5

- Legen Sie anschließend die restlichen Versorgungskarten als Nachziehstapel griffbereit.

Strategiekarte: Sie zeigt an, welcher Spieler die am Konflikt beteiligten Landschaften auswählen darf. Die **Konfliktkarte** markiert dabei die beiden beteiligten Landschaften.

- Der Spieler links neben dem Startspieler beginnt das Spiel als erster Strategie und legt beide Karten vor sich ab.

Aktionskarten zeigen an, welche Rolle ein Spieler in einer Runde übernimmt. Jede Rolle bringt unterschiedliche Vorteile mit sich (*Übersichtskarte 4*).

- **Verräter:** Er wechselt während des Konflikts die Gesinnung und bringt 1 zusätzlichen Siegpunkt.
- **Diplomat +2:** Er bringt 2 zusätzliche Konfliktpunkte und 1 zusätzliche Versorgungskarte.
- **Diplomat +5:** Er bringt 5 zusätzliche Konfliktpunkte.
- **Baumeister:** Er ermöglicht den Bau eines Gutshofs oder Kontors.
- **Strategie:** Er bringt den Besitz der Strategiekarte und ermöglicht dadurch die Auswahl des nächsten Konfliktortes; außerdem bringt er 2 zusätzliche Siegpunkte.
- **Bauer:** Er bringt genau 3 Versorgungskarten.
- Legen Sie die Karten verdeckt in die Kreismitte.

Blau erhält Strategiekarte und legt sie vor sich ab.

Die Spieler legen die Aktionskarten in die Spielmitte.



Spielablauf (Übersichtskarte 5):

Das Spiel besteht aus 8 (4 Spieler) bzw. 9 (3 Spieler) Runden und gliedert sich in mehrere Phasen. Kernstück des Spiels ist der Konflikt. Die Spieler gleicher Gesinnung versuchen hierbei gemeinsam die Spieler gegnerischer Gesinnung an Konfliktpunkten zu überbieten. Siegreich ist dabei die Partei, die sich die höhere Summe aus Konfliktpunkten der Landschaft, der Versorgungskarten und der zugehörigen Diplomaten erzielt.

Phase 1

Konfliktort bestimmen:

- Der Spieler mit der Strategiekarte bestimmt den Konfliktort.
- Er legt dazu die Konfliktkarte auf den Himmel zweier benachbarter Landschaften **unterschiedlicher** Gesinnung (d. h. eine der beiden Landschaften zeigt den Adler, die andere die Rose) (Übersichtskarte 3).



Das Spiel beginnt:

Phase 1

Blau (der Besitzer der Strategiekarte) legt die Konfliktkarte auf den Himmel zwischen den Adlerfluss und die Rosenstadt (Übersichtskarte 3).

Wird das Fürstenhaus mit dem Adler im Wappen die Stadt übernehmen können oder erobert das Haus der Rose den Fluss?

Entsprechend ihrer Gesinnung versuchen Braun und Grün den Fluss zu verteidigen, während Blau und Gelb den Sturm auf die Stadt abwehren möchten.

Phase 2

Aktionen aussuchen:

- Der aktuelle Startspieler nimmt alle 6 Aktionskarten auf, mischt sie...
 - ... und legt die oberste Karte verdeckt zurück in die Kreismitte. Diese Karte kann in dieser Runde nicht als Aktion gewählt werden.
 - Aus den restlichen Karten wählt er eine aus und legt sie verdeckt neben seine Gesinnungskarte.
 - Dann gibt er die restlichen Aktionskarten an seinen linken Nachbarn weiter.
 - Dieser sucht sich ebenfalls eine Karte aus, gibt die restlichen weiter usw.
 - Schließlich sucht sich der letzte Spieler aus den übriggebliebenen Karten eine aus...
 - ... und legt die letzte(n) Aktionskarte(n) wieder verdeckt in die Mitte des Landschaftskreises.
- Hinweis: Damit man sich besser orientieren kann, welche Karten die anderen vermutlich gewählt haben, kann man in den ersten Partien die Übersichtskarte 4 zu Hilfe nehmen.*

Phase 3

Versorgungskarten spielen:

- Beginnend mit dem Startspieler ist im Uhrzeigersinn nun jeder Spieler ein Mal an der Reihe und legt 0-5 Versorgungskarten offen vor sich aus. Mit den Konfliktpunkten auf diesen Karten unterstützt er sein Fürstenhaus.

Phase 2

Braun mischt die Aktionskarten und legt unbesehen eine zurück in die Kreismitte. In unserem Beispiel ist das der **Diplomat +2**.

Ohne, dass die anderen Spieler es sehen können, sucht sich **Braun** aus den verbliebenen Karten den **Baumeister** aus und legt ihn verdeckt neben seine Gesinnungskarte.

Anschließend gibt er die restlichen Karten an **Blau** weiter. Dieser wählt den **Verräter**.

Grün nimmt den **Strategen**.

Gelb wählt den **Diplomat +5**.

Der **Bauer** wandert verdeckt zurück in die Spielmitte.

Phase 3

Braun setzt alles auf eine Karte und spielt alle drei Versorgungskarten (2, 4 und 6) aus.

Blau legt seine 4 vor sich ab.

Grün verzichtet und legt nichts.

Gelb schließlich spielt seine 3.

Phase 4

Aktionskarten aufdecken:

- Alle Spieler decken ihre Aktionskarte auf.
- Der Spieler mit der Verräterkarte dreht sofort seine Gesinnungskarte um. Ab sofort (schon in dieser Runde) gehört er der neuen Gesinnung an. Erst wenn er später ein weiteres Mal den Verräter wählt, kehrt er zur alten Gesinnung zurück.

Sonderfall:

- Beginnen alle Spieler die Runde mit derselben Gesinnung, wechselt in dieser Phase auch der Diplomat +5 seine Gesinnung.

Phase 5

Konflikt auswerten und siegreiche Landschaft bestimmen (Punkte im Rechteck):

- Zunächst wird ermittelt, welches Fürstenhaus (Rose oder Adler) den Konflikt gewonnen hat.
- Den Grundwert bilden die Konfliktpunkte der Landschaftskarte (Zahl im Rechteck).
- Hinzu kommen die Konfliktpunkte auf den ausgespielten Versorgungskarten, die nach Phase 4, dieselbe Gesinnung haben.
- Haben Spieler die Diplomatenkarten +2 oder +5 gewählt, werden auch diese Werte zu den Punkten des jeweiligen Fürstenhauses addiert.
- Das Fürstenhaus mit der höchsten Gesamtzahl aus Konfliktpunkten der Landschaft, der Spieler und der Diplomaten gewinnt den Konflikt.

Phase 4

Alle Spieler decken ihre Aktionskarten auf. **Blau** hat den Verräter gespielt, d. h. er läuft zur gegnerischen Gesinnung über und dreht seine Gesinnungskarte sofort auf die Adlersite. Somit hat er die Fronten gewechselt und setzt sich bereits in diesem Konflikt zusammen mit **Braun** und **Grün** für die Verteidigung des Adelflusses ein.

Phase 5

Nun wird das siegreiche Fürstenhaus bestimmt.

Dazu werden alle Konfliktpunkt einer Seite zusammen gerechnet:

Der Fluss steuert als Grundwert 5 Punkte bei, hinzu kommen die ausgespielten Versorgungskarten der Spieler **Braun** (12), **Blau** (4) und **Grün** (0). Zusammen sind das 21 Konfliktpunkte.

Der Grundwert der Stadt ist 15, hinzu kommen die 3 Punkte von **Gelb**. In der Summe sind das 18 Punkte. Da **Gelb** jedoch den **Diplomat** +5 gewählt hat, darf er noch 5 Punkte hinzuzählen. Die Rosenseite kann also 23 Punkte für sich verbuchen.

Endstand:

Adler: 21

Rose: 23

Das Fürstenhaus der Rose gewinnt den Konflikt.

Sonderfall: Bei einem Gleichstand zwischen den Fürstenhäusern gibt es keinen Gewinner. Es werden weder Landschaftskarten umgedreht, noch Siegpunkte für den Konflikt verteilt. Lediglich der **Strattege** und der **Verräter** kassieren die entsprechenden Punkte für die Wahl ihre Rolle (2 Punkte bzw. 1 Punkt).

Phase 6

Siegpunkte verteilen (Punkte in Kreisen):

- Jeder Spieler, dessen Gesinnungskarte das erfolgreiche Fürstenhaus zeigt, bekommt die Siegpunkte, die in der Wertungstabelle auf der eroberten Landschaftskarte des **unterlegenen** Hauses vermerkt sind.
- Die römische Ziffer, entspricht der Anzahl der Spieler, die dem siegreichen Haus angehören. Die darunter liegende Zahl zeigt die Punkte, die jeder dieser Spieler erhält (**Übersichtskarte 3**).
- Der **Verräter** erhält **zusätzlich** 1 Punkt.
- Der **Strattege** erhält **zusätzlich** 2 Punkte.
- Die Punkte werden sofort notiert
- Die Landschaftskarte des unterlegenen Hauses wird umgedreht und gehört ab sofort dem siegreichen Fürstenhaus an.

Phase 7

Aktion **Baumeister** ausführen:

- Der Spieler, mit der **Baumeisterkarte** darf nun eine seiner Gutshof-/Kontorkarten ins Spiel

Phase 6

Für diesen Erfolg erhält **Gelb** nun Siegpunkte (Übersichtskarte 3):

Er sieht auf der Siegpunktabelle der unterlegenen Landschaft nach – In diesem Fall des Flusses. Da er alleine für seine Gesinnung gespielt hat, erhält er 5 Siegpunkte.

Wäre die gegnerische Seite im Konflikt erfolgreich gewesen, hätten laut Tabelle der Stadt jedem der drei Spieler 4 Siegpunkte gutgeschrieben werden müssen.

Blau erhält 1 Siegpunkt für die **Verräterkarte**.

Grün erhält 2 Siegpunkte für den **Strattegen**.

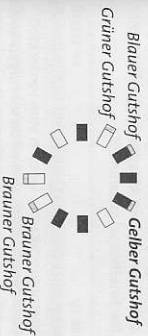
Gelb liegt mit 5 Punkten vor **Grün (2)**, **Blau (1)** und **Braun (0)**.

Die unterlegene Landschaft (der Adlerfluss) wird auf die Rosenseite gedreht.

Phase 7

Braun, der den **Baumeister** gewählt hat, nimmt nun eine Gutshof-/Kontorkarte, die unter seiner Gesinnungskarte liegt, und schiebt sie mit der

Gutshofsseite nach oben halb unter die Adlerweide.



- bringen, versetzen oder umdrehen.
 - Er legt eine seiner Gutshof-/Kontorkarten mit der gewünschten Seite nach oben halb unter eine freie Landschaftskarte, so dass der Gutshof bzw. das Kontor für jeden gut sichtbar ist (Übersichtskarte 3).
 - Alternativ kann er auch eine seiner Karten umdrehen und so einen Gutshof in ein Kontor umwandeln oder umgekehrt.
 - Es ist nicht erlaubt, Karten beim Versetzen zu drehen oder Karten ganz zu entfernen.
 - Maximal darf ein Spieler 2 Kontore besitzen.
- Wichtig:** Bei der Endabrechnung gibt es für alle ausgelegten Kontore Punkte, egal welche Gesinnung die dazugehörige Landschaft hat.

Phase 8

Aktion Strategie ausführen:

- Der Spieler, der sich für den **Strategen** entschieden hat (2 Siegpunkte wurden ihm bereits gutgeschrieben), erhält die Strategiekarte und darf den Konfliktort der nächsten Runde bestimmen.
- Die Strategiekarte bleibt so lange im Besitz des Spielers, bis ein anderer Spieler die Aktionskarte **Strategie** wählt.
- Um sich die 2 zusätzlichen Siegpunkte dieser Rolle zu sichern, darf auch der Spieler, der aktuell die Strategiekarte besitzt, in Phase 2 als Aktionskarte den **Strategen** wählen.

Phase 8

Grün, der sich für den **Strategen** entschieden hat, erhält von **Blau** die **Strategiekarte** und legt sie vor sich ab. Er wird in der kommenden Runde bestimmen dürfen, zwischen welchen Landschaften der nächste Konflikt ausbricht.

Phase 9

Versorgungskarten abgeben:

- Alle ausgespielten Versorgungskarten werden auf einem offenen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel gesammelt.

Phase 10

Versorgungskarten nachziehen:

- Versorgungskarten werden vom verdeckten Nachziehstapel gezogen. Ist dieser aufgebraucht, wird der Ablagestapel sofort gemischt und als neuer Nachziehstapel aufgelegt.

Kartenlimit:

- Pro Runde darf ein Spieler nie mehr als insgesamt **3 Versorgungskarten** nachziehen und **5 auf der Hand** halten.
- Um im Handlimit zu bleiben, muss ein Spieler überschüssige Karten **vor dem Ziehen** abwerfen und/oder weniger Karten nachziehen.
- Der Spieler, der die Aktion **Bauer** gewählt hat, darf als erster genau 3 Karten nachziehen.
- Beginnend mit dem Startspieler ziehen alle anderen für jede ihrer Gutshofkarten 1 Karte nach, allerdings nur dann, wenn der **Gutshof** unter einer Landschaftskarte liegt, die der **momentanen Gesinnung** des Spielers **entspricht**.
- Der Spieler mit dem **Diplomat +z** zieht 1 Versorgungskarte mehr (insgesamt max. allerdings 3).
- Der **Bauer** erhält hier keine zusätzlichen Karten.

Phase 9

Die Spieler geben jetzt alle ausgespielten Versorgungskarten ab, und sammeln sie auf einem offenen Ablagestapel.

Phase 10

Anschließend ziehen die Spieler Versorgungskarten

nach:

Braun (mit Adlergesinnung) darf 2 Karten nachziehen (er hat 2 Gutshöfe unter Adlerlandschaften).

Blau darf keine Karte nachziehen (sein Gutshof hat die falsche Gesinnung).

Grün zieht für seinen Gutshof 1 Karte nach.

Gelb darf ebenfalls 1 Karte nachziehen.

Hätte beispielsweise **Gelb** als Aktionskarte den **Bauern** gewählt, hätte er statt einer, 3 Karten nachziehen dürfen.

- Gutshöfe, die unter Landschaften mit gegnerischer Gesinnung liegen, bringen (wie auch Kontore) keinen Nachschub.

Phase 11

Aktionskarten in die Kreismitte legen:

- Alle Aktionskarten kommen zurück in die Mitte.

Phase 12

Startspielerkarte weitergeben:

- Die Startspielerkarte wird an den linken Nachbarn weitergegeben.
- Der neue Startspieler kann auch der Spieler sein, der die Strategiekarte vor sich liegen hat.

Phase 13

Ende der Runde:

- Die Runde ist abgeschlossen. Die nächste Runde beginnt wieder mit Phase 1.



Spielende:

- Nach 8 (bei 3 Spielern 9) Runden endet das Spiel nach dem Nachziehen der Versorgungskarten in Phase 10.

Vorzeitiges Ende:

- Erobert ein Fürstenhaus alle 12 Landschaftskarten, endet das Spiel vorzeitig. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt (bis Phase 10).

Phase 11

Die Spieler legen die Aktionskarten zurück in die Spielmitte.

Phase 12

Braun gibt die Startspielerkarte an Blau weiter, und die nächste Runde beginnt.

Phase 13

Braun beginnt die nächste Runde damit, den Konfliktort zu bestimmen. Blau darf als erster eine Aktionskarte aussuchen. Wird Gelb seinen Versorgung verteidigen können?



Beginnen Sie nun mit Ihrer ersten eigenen Partie. Wenn Sie Fragen zu Regelheiten haben, lesen sie die entsprechenden Absätze auf den linken Seiten.