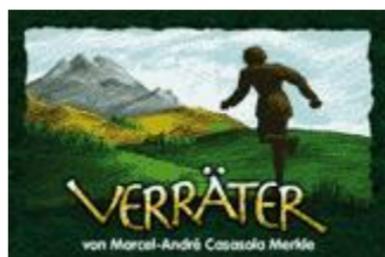




Einführung



Spieler

3 oder 4

Alter

ab 12

Dauer

45-60

Minuten



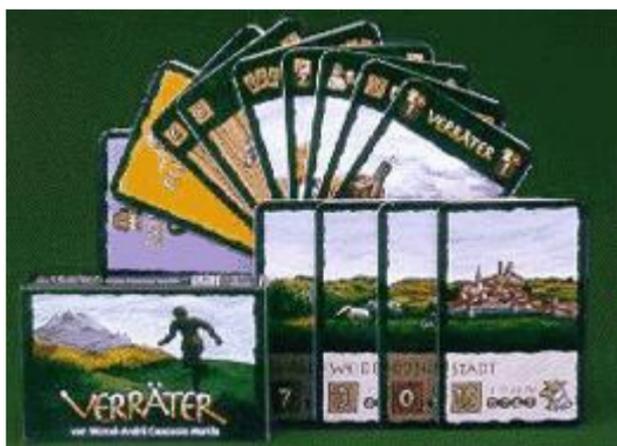
Konflikt im Hochland

Zwei konkurrierende Fürstenhäuser streiten um den Einfluss auf die fruchtbaren Landstriche. Auf der Suche nach Siegpunkten verdingen sich die Spieler mal für das eine, mal für das andere Haus. Da heißt es im rechten Moment überlaufen, auch wenn die anderen lauthals »**Verräter!**« schreien.

Spielbeschreibung

Verräter ist ein anspruchsvolles Kartenspiel, das in Aufbau und Spieltiefe einem Brettspiel nahe kommt.

Zum Sieg benötigen die Spieler ein Gespür für Bluff, Taktik und eine Portion Hinterlist.



Flexibles Reagieren auf die aktuelle Situation zeichnet die Gewinner aus.

Kurzspielregel

Die Fürstenhäuser

Von jeher liegen die Fürstenhäuser der Rose und des Adlers im Zwist. Jahrelang schwelte der Konflikt, brachte das eine Haus

eine Stadt durch listiges Intrigenspiel unter seine Kontrolle, erweiterte das andere seine Grenzen über den Fluss hinaus.

Nun aber beansprucht jedes Haus das gesamte Hochland für sich.

Die Spieler

In dem losbrechenden Konflikt haben die Spieler das Schicksal der Fürstenhäuser in der Hand.

Offen bekennen sie sich zu dem einen oder anderen Haus, sind bereit für es zu streiten und werden bei Erfolg mit Siegpunkten belohnt.

Winkt jedoch ein verlockender Gewinn auf der gegnerischen Seite, wird manch einer wankelmütig und läuft über mit Mann und Maus.

Der Konflikt

Das Kernelement des Spiels ist der Konflikt. In jeder Runde gibt es eine Auseinandersetzung zwischen zwei gegnerischen Landschaften.

Die Spieler versuchen dabei, die Landschaft eigener Gesinnung mit Versorgungskarten zu unterstützen.

Meist stehen sich die Spieler also in zwei Gruppen gegenüber.

Die Aktionskarten

Das würzende Element sind die Aktionskarten. Mit ihnen kann jeder Spieler pro Runde (zunächst) geheim ins Spielgeschehen eingreifen.

Er kann seine Versorgung für die nächste Runde sicherstellen, die Stärkeverhältnisse im Konflikt überraschend verändern, sich anderweitig Siegpunkte sichern oder eben zum **Verräter** werden.

Sieg!

Siegreiche Landschaften nehmen unterlegene ein. Aus den dortigen Pfründen werden die Spieler ausbezahlt. Eine neue Runde beginnt.

Gewinner ist der Spieler, der nach 9 (3 Spieler) bzw. 8 (4 Spieler) Runden die meisten Siegpunkte für sich verbuchen konnte.

Hinweise

Diese Kurzspielregel soll Ihnen lediglich einen ersten Eindruck vom Spiel vermitteln.

Die [ausführliche Spielregel](#) finden sie hier.

Haben Sie [Fragen](#)?

Zurück zum [Index](#).