



Verräter

Adlung Spiele, 1998

Marcel-André CASASOLA MERKLE

3 - 4 spelers vanaf 12 jaar

± 60 minuten



## Inhoud

- 6 overzichtskaarten ;
- 4 gezindheidkaarten ;
- 1 startkaart ;
- 12 landschapkaarten (telkens 2 kaarten van stad, dorp, woud, rivier, weide, wildernis) ;
- 12 boerderijkaarten en 12 kantoorkaarten (telkens 3 in 4 kleuren) ;
- 23 voorzieningskaarten (in de waarden 5x2, 5x3, 5x4, 5x5, 2x6, 1x8) ;
- 1 strategiekaart ;
- 1 conflictkaart ;
- 6 actiekaarten (verrader, diplomaat +2, diplomaat +5, architect, strateeg, landbouwer) ;
- 1 handleiding.

# Handleiding

Schrik a.u.b. niet als u de hiernavolgende handleiding leest. Verrader is een relatief complex kaartspel dat zeer dicht aanleunt bij een bordspel.

Van zodra het volledige materiaal op de tafel is opgebouwd en de overzichtskaarten zijn bestudeerd, wordt alles veel eenvoudiger.

Na een korte voorbeeldronde zullen er zich praktisch geen moeilijkheden meer voordoen en daardoor zal er veel plezier worden beleefd aan dit spel.

## Spelidee

Conflict in het Hoogland !

Twee concurrerende vorstenhuizen (de adelaar en de roos) trachten zo veel mogelijk vruchtbare landstreken in te nemen. Om de meeste overwinningspunten te verwerven, strijden de spelers soms voor het ene vorstenhuis, dan weer voor het andere vorstenhuis.

Daarom komt het niet zelden voor dat een verrader, in het midden van een conflict, van kamp wisselt.

Een andere speler beproeft zijn krachten ondertussen als architect (boerderij en kantoor), of hij treedt op als diplomaat om te redden wat hopelijk nog te redden valt.

Als landbouwer bereidt men zich reeds voor op het nieuwe conflict dat door de strateeg grondig werd voorbereid.

## Doel van het spel

De spelers proberen, in het uiteenvallen van de vorstenhuizen, de landstreken van de tegenpartij te heroveren en daarvoor zegepunten te behalen.

## Vorbereiding

- papier en stift klaarleggen ;
- de overzichtskaarten naast de handleiding leggen.

Om de instap in het spel zo gemakkelijk mogelijk te maken, zijn de spelregels in twee delen opgedeeld.

In het eerste deel vindt u de algemene regels, in het tweede deel vindt u een voorbeeldsituatie die u een inkijk geeft in de belangrijkste spelmechanismen.

## Algemene spelregels

### Sorteren van de kaarten

De speelkaarten dienen uitgesorteerd te worden en wel naar :

- gezindheidskaart ;
- startkaart ;
- landschapskaart ;
- boerderijkaart / kantoorkaart ;
- verzorgingskaart ;
- strategiekaart ;
- actiekaart.

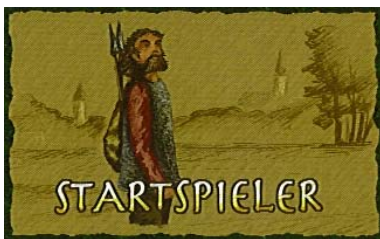
## De gezindheidkaart

De gezindheidkaarten tonen de verbondenheid met een vorstenhuis.  
Iedere speler kiest zich een kaart.



## De startkaart

Een startspeler wordt gekozen die de startkaart open voor zich neerlegt.  
Zijn gezindheidskaart moet het teken van de adelaar tonen, de volgende speler moet de gezindheidskaart van de roos nemen, de volgende speler weer de gezindheidskaart van de adelaar enz.



## Landschapskaarten

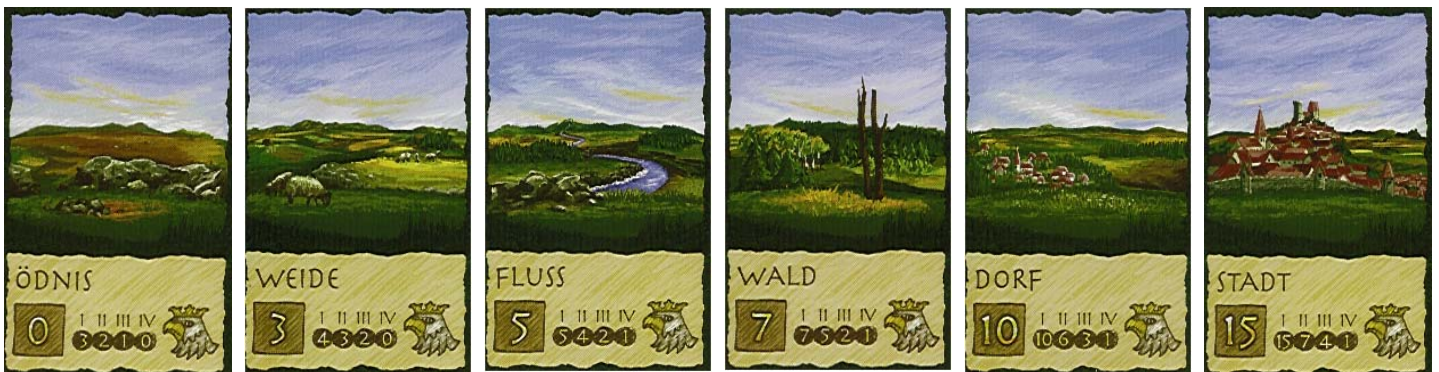
De landschapskaarten (overzichtskaart 2) bouwen het speelveld op : de landschapskaarten tonen de conflictpunten en de waarderingstabel met de zegepunten.

Aan de voorkant of de achterkant staan voor de vorstenhuizen de adelaar of de roos.

Deze kaarten worden vervolgens in twee groepen gescheiden waarbij elk landschap eenmaal moet vertegenwoordigd zijn.

Daarna worden de kaarten van de ene groep op de adelaarskant en van de andere groep op de rozenkant gedraaid.

Aansluitend worden de beide groepen samengevoegd en gemengd zonder dat de kaarten worden gedraaid. Ze worden daarna in het midden van de tafel tot een kring gelegd (zie overzichtskaart 1).



*de wildernis*

*de weide*

*de stroom*

*het woud*

*het dorp*

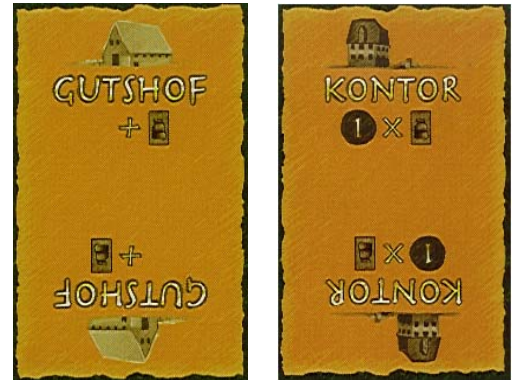
*de stad*

## Boerderijkaarten / kantoorkaarten

Boerderijkaarten zijn belangrijk voor het natrekken van verzorgingskaarten en kantoorkaarten leveren op het einde van het spel nog bijkomende zegepunten op.

Iedere speler ontvangt 3 kaarten van zijn kleur.

Beginnend met de startspeler legt elke speler een van zijn boerderijkaarten half onder een willekeurige landschapskaart. Boerderijkaarten onder een landschapskaart van de eigen gezindheid leveren later verzorgingskaarten op.



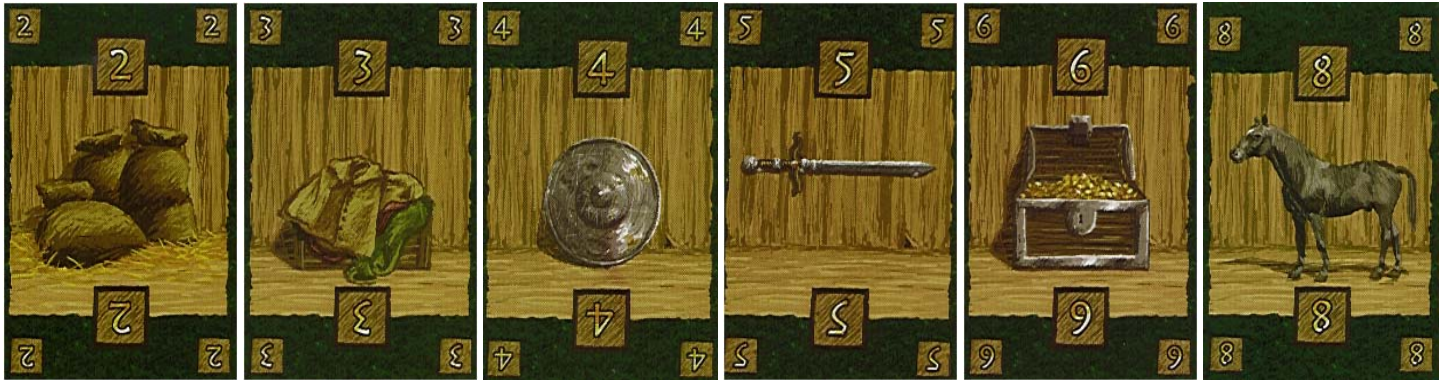
**Belangrijk :** onder een landschapskaart mag telkens slechts een kaart liggen.

## Verzorgingskaarten

Verzorgingskaarten zijn zeer belangrijk in de conflicten om landschappen te herwaarderen.

Iedere speler krijgt telkens één met conflictpunten 3, 4 en 5.

De overige verzorgingskaarten worden goed gemengd en als verdeckte stapel aan de rand van het landschapskruis gelegd.



## De strategiekaart

De strategiekaart wijst aan, welke speler de aan het conflict deelnemende landschappen mag uitkiezen en daarmee de conflictplaats bepaalt.



## De conflictkaart

De conflictkaart markeert hierbij de deelnemende landschappen.

De speler, links van de startspeler, ontvangt de beide kaarten die hij voor zich neerlegt.



## De actiekaarten

Actiekaarten maken het de spelers mogelijk om bij elk conflict een aanvullende actie te ondernemen (zie overzichtskaart 4) :

- de verrader verandert de gezindheid en brengt aanvullend één zegepunt op ;
- de diplomaat +2 geeft aanvullend twee conflictpunten en aanvullend één verzorgingskaart ;
- de diplomaat +5 geeft aanvullend vijf conflictpunten ;
- de architect maakt het mogelijk om een boerderij of een kantoor te bouwen ;
- de strateeg levert het bezit op van de strategiekaart en de mogelijkheid daardoor de volgende conflictplaats uit te kiezen, bovendien levert het aanvullend twee zegepunten op ;
- de landbouwer levert drie verzorgingskaarten op.

Alle zes kaarten worden vervolgens verdeckt in het midden van de kring gelegd.



## Het spelverloop (zie overzichtskaart 5)

Het spel bestaat uit meerdere rondes die in verschillende fasen zijn opgedeeld.

Het hoofdbestanddeel van een ronde is het conflict. De spelers van een zelfde gezindheid proberen hierbij gemeenschappelijk de spelers van de andere gezindheid in conflictpunten te overtreffen.

Triomferend is het vorstenhuis dat de hoogste som uit conflictpunten van de landschappen, van de verzorgingskaarten en de daarbij horende diplomaten heeft veroverd.

### Fase 1 : bepalen van de conflictplaats

De speler met de strategiekaart bepaalt de conflictplaats. Hij doet dit door de conflictkaart op de hemel van twee naburige landschappen met een verschillende gezindheid te leggen (dit wil zeggen: de ene toont het teken van de adelaar, de andere het teken van de roos).

### Fase 2 : acties uitzoeken

De actuele startspeler neemt alle 6 actiekaarten in de hand, mengt deze goed en legt de bovenste kaart verdeckt in het midden van de kring terug (deze kaart kan in deze ronde niet als actie worden gekozen).

Hij bekijkt de overige actiekaarten en kiest er één uit die hij verdeckt naast de kaart van zijn gezindheid legt. Daarna geeft hij de kaarten aan zijn linkerbuurman verder die eveneens de kaarten bekijkt en één uitkiest en die verdeckt naast zijn kaart van de gezindheid legt enz. ... tenslotte zoekt ook de laatste speler zich een kaart uit van de nog overblijvende kaarten en legt de overige kaart(en) opnieuw verdeckt in de landschapskring terug.

### Opmerking

Om zich beter te kunnen oriënteren welke kaarten eventueel door de anderen zijn gekozen legt men de overzichtskaart 4 met de 6 acties goed zichtbaar voor alle spelers naast de landschapskring.

### Fase 3 : verzorgingskaarten spelen

Beginnend met de startspeler legt nu iedere speler 0 - 5 verzorgingskaarten open voor zich neer.

### Fase 4 : actiekaarten omdraaien

Nu worden alle actiekaarten omgedraaid maar nog niet uitgevoerd, met uitzondering van de verraderskaart.

De betreffende speler draait onmiddellijk ook zijn gezindheidskaart om. Terstond behoort hij bij de nieuwe gezindheid (tot hij weer de verraderskaart kiest).

### Fase 5 : een conflict uitbuiten en zegerijke landschappen bepalen (punten in het vierkant)

Vervolgens wordt bepaald welk vorstenhuis (adelaar of roos) heeft gewonnen.

De grondwaarde wordt gevormd door de conflictpunten op de landschapskaart (in het vierkant) daar bovenop komen de conflictpunten van de gespeelde verzorgingskaarten van alle gelijkgezinde spelers.

Hebben spelers de diplomaatkaart +2 of +5 gekozen dan worden ook deze waarden bijgeteld bij de conflictpunten van het vorstenhuis.

Voor elk vorstenhuis telt dus het totaal uit de conflictpunten van de landschappen, de verzorgingskaarten en de diplomaatkaarten.

Het vorstenhuis met het hoogste aantal punten wint het conflict.

#### **Belangrijk**

Indien beide vorstenhuizen hetzelfde aantal punten hebben worden noch landschapskaarten omgedraaid noch zegepunten voor het conflict gegeven. Zegepunten voor de strateegkaart of de verraderkaart bekomt men in ieder geval nooit.

### Fase 6 : zegepunten verdelen (punten in de kring)

De spelers met de gezindheid van het zegevierende vorstenhuis ontvangen de zegepunten die op de landschapskaarten van het verliezende vorstenhuis zijn genoteerd. Daarbij hangt het aantal zegepunten af van het aantal spelers die bij het zegevierende vorstenhuis behoren (overzichtskaart 3).

De punten worden onmiddellijk genoteerd. De speler met de verraderkaart ontvangt aanvullend één zegepunt, de speler met de strateegkaart 2 punten.

Aansluitend worden de landschapskaarten van het verliezende vorstenhuis omgedraaid en horen ze onmiddellijk bij het zegevierende vorstenhuis.

### Fase 7 : de actie van de architect uitvoeren

De speler die de kaart van de architect heeft gekozen, mag nu een van zijn boerderijkaarten of kantoorkaarten in het spel brengen, verzetten of omdraaien. Hij legt een van zijn boerderijkaarten of kantoorkaarten met de gewenste zijde naar boven half onder een vrije landschapskaart op die manier dat de boerderij of respectievelijk het kantoor voor iedereen goed zichtbaar is (overzichtskaart 3).

De speler mag ook een als boerderijkaart afgelegde kaart veranderen in een kantoorkaart (of omgekeerd) indien hij de kaart eenvoudig draait maar wel verder onder de landschapskaart laat liggen.

#### **Belangrijk**

Bij de eindafrekening tellen alle afgelegde kantoren om het even tot welke gezindheid de daarop liggende landschapskaart behoort.

In alle geval mag een speler niet meer als twee kantoren leggen, in tegenstelling tot alle drie de boerderijen.

## Fase 8 : de actie van de strateeg uitvoeren

De speler die geopteerd heeft voor de strateeg (twee zegepunten worden sowieso reeds genoteerd), ontvangt de strategiekaart en mag de conflictplaats van de volgende ronde bepalen.

De strategiekaart blijft zolang in het bezit van de speler tot een andere speler de actiekaart strateeg kiest. Om de twee aanvullende zegepunten te behouden, mag ook de huidige bezitter van de strategiekaart de actiekaart strateeg kiezen.

## Fase 9 : de verzorgingskaarten afgeven

Alle uitgespeelde verzorgingskaarten worden op een open aflegstapel naast de afneemstapel verzameld.

## Fase 10 : verzorgingskaarten natrekken

Verzorgingskaarten worden principieel van de verdeckte stapel getrokken. Indien deze stapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel goed geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

De speler die als actiekaart landbouwer heeft gekozen, mag als eerste precies drie kaarten trekken.

Beginnend met de startspeler trekken alle andere spelers voor elke boerderijkaart een verzorgingskaart, maar alleen wanneer de boerderijkaart onder een landschapskaart van de huidige eigen gezindheid ligt (de landbouwer verkrijgt hier geen aanvullende kaarten).

Voor boerderijkaarten die onder een landschap van een vreemde gezindheid liggen, mogen geen kaarten worden getrokken, ook niet voor kantoorkaarten.

De speler met de actiekaart diplomaat +2 mag aanvullend één verzorgingskaart trekken.

### **Belangrijk**

Iedere speler mag per ronde hoogstens drie verzorgingskaarten trekken en hoogstens vijf kaarten in de hand houden. Kaarten die men op overschot zou krijgen worden eerst afgelegd ofwel worden er minder kaarten getrokken.

## Fase 11 : actiekaarten in het midden van de kring leggen

Alle actiekaarten worden opnieuw in het midden van de kring verzameld.

## Fase 12 : de startkaart verder geven

Nu wordt de startkaart aan de linkerbuurman gegeven.

De nieuwe startspeler kan ook de speler zijn die de strategiekaart voor hem liggen heeft.

## Fase 13 : einde van de ronde

Elke volgende ronde begint weer met fase 1.

## Einde van het spel

Wanneer elke speler tweemaal (bij drie spelers driemaal) startspeler is geweest, eindigt het spel na fase 10.

Een voortijdig einde treedt in wanneer een vorstenhuis alle landschappen voor zich kan winnen (dit wil zeggen dat alle landschappen hetzelfde symbool tonen). Ook deze ronde eindigt dan met fase 10.

# Eindafrekening

Voor elk kantoor (hoogstens twee) dat een willekeurige speler onder een willekeurig landschap heeft liggen geeft recht op extra zegepunten.

De extra zegepunten worden berekend door de vermenigvuldiging te maken van het aantal kantoren en het aantal verzorgingskaarten in de hand (niet de waarde van de verzorgingskaart(en) maar wel het aantal verzorgingskaarten).

Van alle verzorgingskaarten van elke speler komen er hoogstens drie in de waardering die dan met het aantal kantoren kan worden vermenigvuldigt.

Kantoorzegepunten = aantal kantoren x aantal verzorgingskaarten (dit betekent hoogstens  $2 \times 3 = 6$  kantoorzegepunten)

Nu worden alle zegepunten van alle rondes en de extra zegepunten samengeteld.

De speler met het hoogste puntenaantal wint !

## Voorbeeldsituatie

Welkom bij de voorbeeldsituatie. Voer eenvoudig de volgende aanwijzingen uit. Wanneer de voorbeeldsituatie wordt uitgetoond, krijgt men een overzicht van het spel om de algemene spelregels sneller en gemakkelijker te begrijpen.

### Voorbeeldsituatie (een voorbeeld voor 4 personen)

Vervolgens wordt het spelmateriaal uitgesorteerd en overeenkomstig de overzichtskaart 1 opgebouwd.

Iedere speler neemt een gezindheidskaart en legt deze voor zich neer. De spelers zitten in de volgende volgorde rond de tafel : bruin, blauw, groen en geel.

Bruin verkrijgt de startkaart.

De gezindheidskaarten worden zo gedraaid dat die van bruin de adelaar toont, die van blauw de roos, die van groen de adelaar en die van geel de roos.

De landschapskaarten worden in uurwijzerzin in een kring gelegd (zie overzichtskaart 1) : op 12 uur de rozenstad, op 1 uur het rozendorp, dan de adelaarswildernis, de rozenrivier, het rozenwoud, de adelaarsstad, de adelaarsweide, de rozenwildernis, het adelaarswoud, de rozenweide, het adelaarsdorp en de adelaarsrivier.

Elke speler legt twee boerderijkaarten / kantoorkaarten van zijn kleur als voorraad onder zijn gezindheidskaart. De derde kaart schuift elke speler met de boerderijzijde naar boven half onder een landschap (zie overzichtskaart 1).

Bruin onder de adelaarstad, blauw onder de adelaarsrivier, groen onder het adelaarsdorp en geel onder het rozendorp.

Elke speler neemt drie verzorgingskaarten in de hand met de waarden 3, 4 en 5.

De overige verzorgingskaarten worden goed geschud en verdekt naast de landschapskring gelegd.

Blauw ontvangt de strategiekaart en legt ze tezamen met de conflictkaart voor zich neer.

De 6 actiekaarten worden verdekt in het midden van de kring gelegd.



# Het spel begint

## Fase 1

De blauwe speler (bezitter van de strategiekaart) legt de conflictkaart op de hemel tussen de rivier met de adelaarsgezindheid en de stad met de rozengezindheid (overzichtskaart 3). Zal het adelaarsvorstenhuis de stad of het rozenvorstenhuis de rivier innemen? Overeenkomstig hun gezindheid proberen bruin en groen de rivier te verdedigen, blauw en geel proberen de stad te verdedigen.

## Fase 2

Nu worden de actiekaarten verdekt geschud. Een actiekaart wordt in het midden van de kring teruggelegd zonder ze te bekijken. In ons voorbeeldspel is dat de kaart 'diplomaat +2'. Nu zoekt bruin zich een actiekaart, zonder dat de anderen dit kunnen zien, uit de vijf kaarten uit. Hij kiest voor de architect en legt deze kaart verdekt naast de kaart van zijn gezindheid. Bruin geeft de overige 4 kaarten aan blauw. Deze neemt de verrader. Groen kiest de strateeg en geel de diplomaat +5. Tot slot komt de landbouwer verdekt in het midden van de landschapskring terecht.

## Fase 3

Bruin legt de verzorgingskaarten met de waarden 3, 4 en 5 open naast zijn actiekaart, blauw speelt daarop in en legt de verzorgingskaart met waarde 4, groen legt geen kaart en geel speelt de waarde 3.

## Fase 4

Alle spelers draaien nu hun actiekaart om. Blauw heeft de verrader gespeeld, dit betekent dat hij tot de andere gezindheid overloopt en hij draait onmiddellijk zijn gezindheidskaart op de adelaarszijde. Daarmee heeft hij van kamp gewisseld en zet zich reeds in dit conflict in tezamen met bruin en groen voor de verdediging van de adelaarsrivier.

## Fase 5

Nu wordt er vastgesteld wie zegeviert. De verdedigers van het adelaarsvorstenhuis of de verdedigers van het rozenvorstenhuis. Daarvoor worden alle conflictpunten van elke zijde opgeteld. De grondwaarde van de rivier is 5, daarbij komen de punten op de verzorgingskaarten van de spelers bruin, blauw en groen. Tezamen maakt dat 21 punten voor de adelaarszijde. De grondwaarde van de stad is 15, hierbij komen de 3 punten van geel. In totaal maakt dat 18 punten. Aangezien geel echter de actiekaart 'diplomaat +5' heeft gespeeld, mag hij die 5 punten erbij tellen. De roenzijde heeft dus in totaal 23 punten. Het vorstenhuis van de rozen heeft het conflict dus met 23 tegen 21 punten gewonnen.

## Fase 6

Daarvoor ontvangt de gele speler nu zegepunten (overzichtskaart 3). Hij kijkt op de zegepuntentabel van het onderliggende landschap, in dit geval de rivier. Aangezien hij alleen voor zijn gezindheid heeft gespeeld, ontvangt hij 5 zegepunten. Indien de andere zijde in dit conflict had gewonnen dan had elk van de drie spelers 4 zegepunten ontvangen. Blauw ontvangt 1 zegepunt voor het spelen van de verrader, groen 2 zegepunten voor het spelen van de strateeg. Geel staat nu aan kop met 5 zegepunten, dan volgt groen met 2, blauw met 1 en bruin met 0 zegepunten. Aangezien het rozenvorstenhuis de overwinning heeft behaald, wordt de adelaarsrivier op de roenzijde gedraaid.

## Fase 7

Bruin, die de architect heeft gekozen, neemt nu een boerderijkaart of kantoorkaart, die onder zijn gezindheidskaart ligt, en schuift deze met de boerderijzijde zichtbaar half onder de adelaarswei.

## Fase 8

Groen, die geopteerd heeft voor de strateeg, ontvangt van blauw de strategiekaart en legt ze voor zich neer. Hij zal in de volgende ronde de conflictplaats moeten bepalen.

## Fase 9

De spelers geven nu alle uitgespeelde verzorgingskaarten af en verzamelen deze op een open aflegstapel.

## Fase 10

Aansluitend kunnen de spelers nog verzorgingskaarten natrekken.

Bruin (met adelaarsgezindheid) mag 2 kaarten natrekken (hij heeft 2 boerderijen onder adelaarslandschappen). Blauw mag geen kaarten natrekken (zijn boerderij heeft de verkeerde gezindheid). Groen en geel mogen elk 1 kaart natrekken.

## Fase 11

De actiekaarten worden opnieuw in het midden van de kring gelegd.

## Fase 12

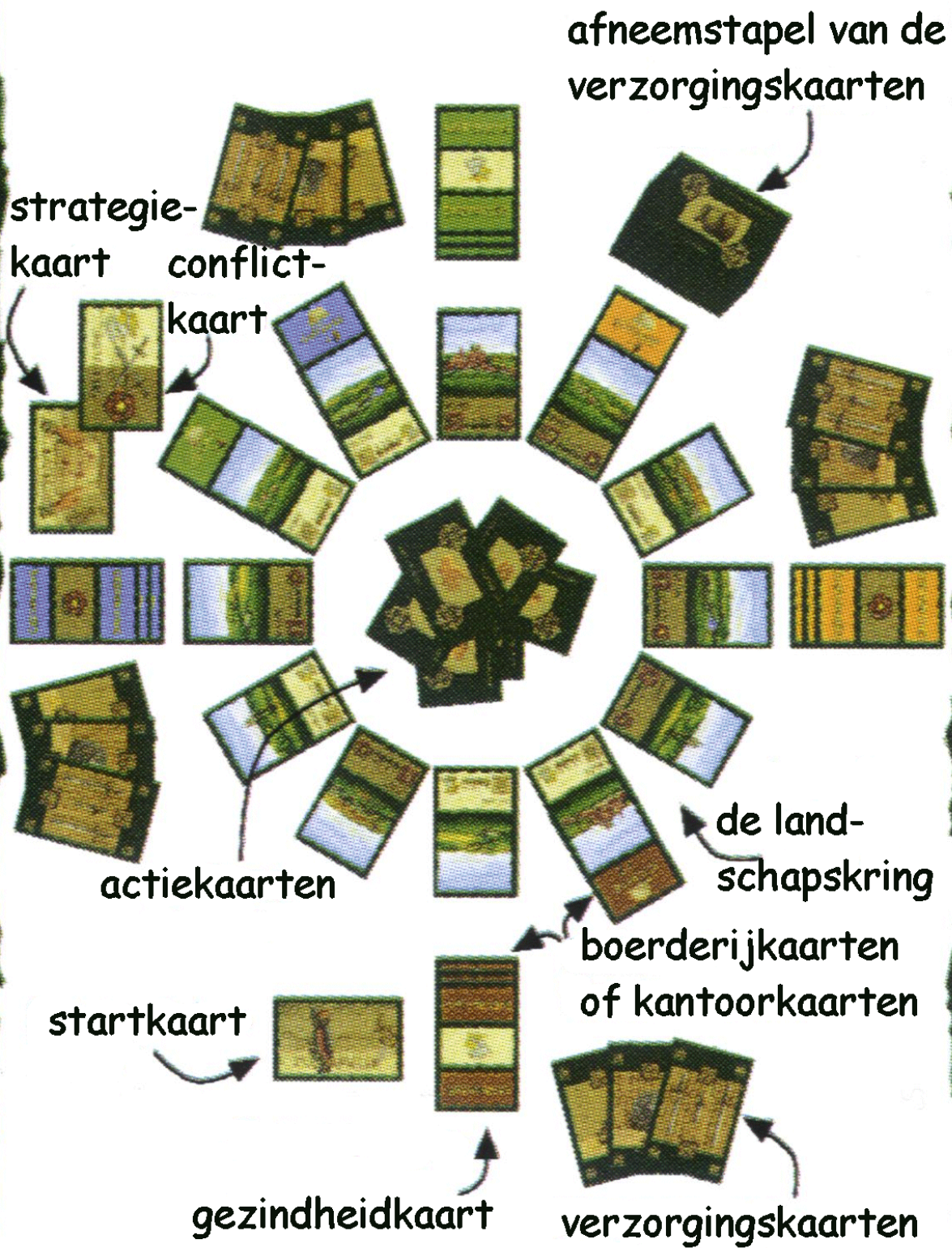
Bruin geeft de startkaart aan blauw en de volgende ronde begint.

## Fase 13

Daarmee is de voorbeeldronde afgewerkt en hebben jullie een eerste indruk gekregen van het spelverloop.

Om echt zicht te krijgen op de finesse van het spel dienen uiteraard ook de algemene spelregels goed gekend te zijn.

# OVERZICHTSKAART 1



# OVERZICHTSKAART 2



de gezindheid van  
het landschap

de grondwaarde  
van de  
conflictpunten

de waarderingstabel



aantal spelers van een  
gelijke gezindheid

zegepunten

# OVERZICHTSKAART 3

Als één speler met de gezindheid roos het conflict wint, ontvangt hij 5 zegepunten en de rivier wordt op de roenzijde gedraaid.



Als drie spelers met de gezindheid adelaar het conflict winnen, ontvangt ieder van hen 4 zegepunten en de stad wordt op de adelaarszijde gedraaid.

# OVERZICHTSKAART 4



De verrader verandert de gezindheid en brengt aanvullend één zegepunt op.



De diplomaat +2 brengt twee aanvullende conflictpunten op en ook een extra verzorgingskaart.



De diplomaat +2 brengt vijf aanvullende conflictpunten op.



De architect maakt het mogelijk om een boerderij of een kantoor te bouwen.



De strateeg geeft u het recht om de volgende conflictplaats te bepalen, bovendien levert hij twee aanvullende zegepunten.



De landbouwer levert drie verzorgingskaarten op.

# OVERZICHTSKAART 5

## RONDENVERLOOP

Fase 01 : bepalen van de conflictplaats

Fase 02 : acties uitzoeken

Fase 03 : verzorgingskaarten spelen

Fase 04 : actiekaarten omdraaien

Fase 05 : een conflict uitbuiten en het  
zegevierende vorstenhuis bepalen

Fase 06 : zegepunten verdelen

Fase 07 : de actie van de architect uitvoeren

Fase 08 : de actie van de strateeg uitvoeren

Fase 09 : verzorgingskaarten afgeven

Fase 10 : verzorgingskaarten natrekken

Fase 11 : actiekaarten in het midden van de kring  
leggen

Fase 12 : de startkaart verder geven

Fase 13 : einde van de ronde

## EINDE VAN HET SPEL

- 8 rondes bij 4 spelers

- 9 rondes bij 3 spelers