

# Hof-Verrat



Auf Geheiß Ihrer Majestät, der Königin, lädt der  
Haushofmeister des Königshauses zum königlichen

**JAHRESBANKETT**

am Freitag, den 15ten März 2024.

Autoren: ROMARIC GALONNIER UND ANTHONY PERONE

Illustratorin: NOÉMIE CHEVALIER

Projektmanager: CLÉMENT MILKER

Deutsche Ausgabe:

Übersetzer: DENNIS BEYER

Grafikdesignerin: SABINE KONDIROLLI

Redakteur: STEFAN STADLER



## ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS



In HOF-VERRAT erhältst und spielst du in jedem deiner Züge 3 Karten. Eine davon wird an die königliche Tafel gespielt und beeinflusst dort das Ansehen einer Familie ... in positiver oder negativer Weise. Von den anderen beiden Karten spielst du je eine in deinen Bezirk und eine in den Bezirk eines Gegners. Diese Karten können positive oder negative Punkte wert sein - abhängig vom Ansehen der Familie. Wähle weise, wo du deine Karten platzierst - dein Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu machen ... und so das Spiel zu gewinnen!



### SPIELAUFBAU

Legt die Spielmatte ① in die Tischmitte. Mischt alle Höflinge und legt dann abhängig von der Personenzahl eine bestimmte Anzahl Karten unbesehen zurück in die Spielschachtel:

- ◆ Wenn ihr mit 2 Personen spielt, entfernt 30 Karten (60 Karten verbleiben im Stapel). ◆
- ◆ Wenn ihr mit 3 Personen spielt, entfernt 18 Karten (72 Karten verbleiben im Stapel). ◆
- ◆ Wenn ihr mit 4 Karten spielt, entfernt 6 Karten (84 Karten verbleiben im Stapel). ◆
- ◆ Wenn ihr mit 5 Personen spielt, entfernt ihr keine Karten. Ihr spielt mit allen 90 Karten. ◆

## ◆ SPIELMATERIAL ◆



90 Höflinge  
(6 Familien mit je 15 Karten)



20 Geheimmissionen  
(10 helle und 10 dunkle)



1 Spielmatte



3



An jede Person werden 3 verdeckte Höflingkarten ausgeteilt ②. Schaut sie euch an, ohne sie dabei euren Gegnern zu zeigen. ③ Die restlichen Höflinge bilden einen Stapel, der neben der Spielmatte bereit gelegt wird. Teilt dann noch an jeden je 2 verdeckte Geheimmissionen, eine dunkle und eine helle, aus ④. Auch diese Karten schaut ihr euch an, ohne sie euren Gegnern zu zeigen - dann legt ihr sie verdeckt vor euch ab. Eigene Geheimmissionen darf man sich zu jeder Zeit im Spiel ansehen - sie aber niemals den Anderen zeigen! Alle nicht verwendeten Geheimmissionen legt ihr ohne sie euch anzuschauen zurück in die Spieleschachtel - sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Wählt zufällig eine Person, welche den ersten Zug ausführt. **LASST DAS FEST BEGINNEN!**

## SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt seinen Zug vollständig aus - dann ist die Person links davon am Zug. Das Spiel endet, sobald der Stapel mit den Höflingen leer ist und niemand mehr Karten auf der Hand hat. Jeder wertet dann seine Karten - und die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## EIN SPIELZUG

Bist du am Zug, musst du alle deine 3 Handkarten ausspielen. Du legst je 1 davon offen in jeden der folgenden 3 Bereiche:

- ◆ AN DIE KÖNIGLICHE TAFEL
- ◆ IN DEINEN BEZIRK
- ◆ IN EINEN GEGNERISCHEN BEZIRK

Du darfst deine 3 Karten in beliebiger Reihenfolge ausspielen, aber nur 1 KARTE IN JEDEN BEREICH!

## ENDE DES ZUGES

Nachdem du deine 3 Handkarten ausgespielt hast, ziehe 3 neue Karten vom Stapel und nimm sie für die nächste Runde auf die Hand. Ist der Stapel leer, so war dies dein letzter Zug. Das Spiel endet, sobald ihr eure letzten Handkarten ausgespielt habt.



### ◆ AN DIE KÖNIGLICHE TAFEL ◆

*(in den oberen oder unteren Bereich der Spielmatte)*

Lege die Karte in den oberen oder unteren Bereich der Spielmatte - in die Spalte, die ihrer Familie (Farbe) entspricht. Familien, die am Spielende mehr Karten im oberen als im unteren Bereich liegen haben, gelten als **angesehen**. Familien mit mehr Karten im unteren als im oberen Bereich gelten als **in Ungnade gefallen**.



### ◆ IN DEINEN BEZIRK ◆

*(vor dich)*

Am Spielende ist hier jede Karte einer **angesehenen** Familie 1 Punkt wert. Jede Karte einer **in Ungnade gefallenen** Familie zieht dir hingegen 1 Punkt ab.

### ◆ IN EINEN GEGNERISCHEN BEZIRK ◆

*(vor einen deiner Gegner)*

Jede Karte einer **angesehenen** Familie ist für deinen Gegner am Spielende 1 Punkt wert. Jede Karte einer **in Ungnade gefallenen** Familie zieht deinem Gegner hingegen 1 Punkt ab.



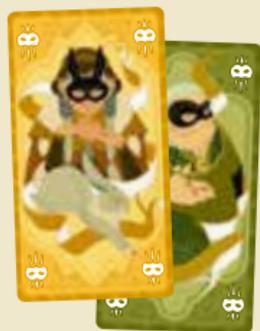


# SPEZIELLE ROLLEN

Manche Höflinge haben eine spezielle Rolle inne. Diese sind daran erkennbar, dass sie ein ihrer Rolle entsprechendes Symbol in den 4 Kartenecken tragen. Es gibt 4 verschiedene Rollen - sie alle haben eine besondere Fähigkeit:



Jede Karte des Adels zählt am Spielende sowohl für das Bestimmen einer Mehrheit wie auch für die Punktwertung doppelt - egal, ob sie in einem Bezirk oder an der königlichen Tafel liegt.



Spione werden immer verdeckt statt offen ausgespielt. Niemand darf sich einen einmal ausgelegten Spion ansehen - auch nicht der Spieler, der ihn ausgespielt hat. Wird ein Spion an die königliche Tafel gespielt, wird er über oder unter die Spalte der Königin gelegt. Spione werden erst am Spielende aufgedeckt und ihrer Familie zugeteilt. Bis dahin bleibt geheim, welcher Familie sie angehören.





## Assassine 2 pro Familie

Immer dann, wenn du einen Assassinen in einen Bereich (egal ob Bezirk oder königliche Tafel) legst, darfst du einen anderen Höfling in diesem Bereich eliminieren: Die eliminierte Karte wird aus dem Spiel entfernt. Der zu eliminierende Höfling muss nicht der Familie des Assassinen angehören und muss auch nicht (an der königlichen Tafel) in der gleichen Spalte oder dem gleichen Bereich liegen. Auf diese Weise kannst du sogar Spione eliminieren (darfst sie aber dennoch nicht aufdecken und sie dir auch nicht ansehen). Die Fähigkeit des Assassinen ist optional - du musst sie nicht einsetzen.



*Noemi spielt eine Nachtigall-Assassine in den unteren Bereich der königlichen Tafel. Sie nutzt ihre Chance und eliminiert die Adlige der Hasen-Familie am oberen Ende der königlichen Tafel.*



## Wächter 3 pro Familie

Wächter können nicht von Assassinen eliminiert werden. Wenn sie ausgespielt wurden, bleiben sie bis zum Spielende liegen.



# SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet sofort, wenn der Stapel mit den Höfling-karten leer ist und keine Person am Tisch mehr Karten auf der Hand hat. Alle Spione (verdeckt liegende Karten) werden jetzt aufgedeckt. Die Spione an der königlichen Tafel bewegt ihr in die Spalten ihrer jeweiligen Familien, verändert dabei aber nicht ihre Position an der Tafel: *Karten im oberen Bereich der Spielmatte bleiben im oberen Bereich; Karten im unteren Bereich bleiben im unteren Bereich*. Bestimmt dann den Stand jeder Familie an der königlichen Tafel: Familien mit mehr Karten im oberen Bereich sind **angesehen**, während Familien mit mehr Karten im unteren Bereich als **in Ungnade gefallen** gelten. Bei einem Gleichstand zählt eine Familie als **neutral**. Vergiss nicht, dass Karten des Adels  doppelt zählen.



Mit mehr Karten im oberen als im unteren Bereich der Spielmatte gelten die Familien Hirsch, Kröte und Schmetterling als **angesehen**. Die Karpfen-Familie ist durch ihren Gleichstand mit 2 Karten oben und 2 Karten unten **neutral**. Im Fall der Nachtigall-Familie zählt die eine Karte des Adels doppelt und ist das Zünglein an der Waage: Sowohl die Nachtigall- wie auch die Hasen-Familie **fallen in Ungnade**, da sie mehr Karten im unteren als im oberen Bereich liegen haben.

Zählt eure Punkte zusammen. Jeder Höfling einer **angesehenen** Familie ist 1 Punkt wert, jeder Höfling einer **in Ungnade gefallenen** Familie zieht dir 1 Punkt ab. Familien, die **neutral** geblieben sind, haben keinen Einfluss auf die Wertung und werden ignoriert. Vergiss nicht, dass Karten des Adels  doppelt zählen (2 Punkte pro solcher Karte).

Zu guter Letzt decken jetzt alle ihre persönlichen Geheimmissionen auf: Jede erfüllte Geheimmission ist 3 zusätzliche Punkte wert. Missionen, die du nicht erfüllen konntest, geben dir keine Punkte. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt - im Falle eines Gleichstands teilt ihr euch den Sieg!



Noemi beendet das Spiel mit insgesamt 11 Punkten. Die Schmetterling-, Kröte- und Hirsch-Familien in ihrem Bezirk geben ihr  $3 + 3 + 5 =$  **11 Punkte** (die beiden Adelskarten sind je 2 Punkte wert). Sie verliert **3** Punkte durch ihre 2 Karten (von denen eine dem Adel angehört) in der Nachtigall-Familie. Die Karten der **neutralen** Karpfen-Familie sind nichts wert, aber ihre erfüllten Geheimmissionen geben ihr **3 Punkte** zusätzlich, welche den Verlust durch die Nachtigall-Familie ausgleichen.