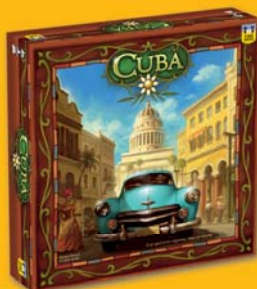


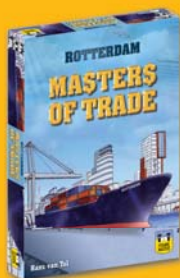
Andere strategiespellen van The Game Master:



Rotterdam



Cuba



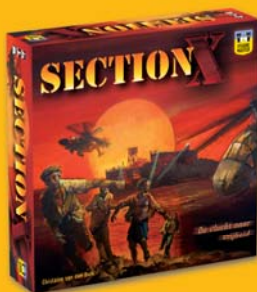
Masters of Trade;
uitbreiding op Rotterdam



Skyline



De Koningsburcht



Section X

Kijk ook op www.thegamemaster.nl

SPELREGELS

Het Verraad

De eerste uitbreiding op De Ontembare Stad



Inleiding

Sinds de stichting van De Ontembare Stad hebben de goede en de kwade krachten elkaar in evenwicht gehouden. Maar de onstuimige groei van de florerende stad trekt ook duistere figuren aan. Er wordt gesproken over de komst van een Zwarte Meester. Naarmate de zwarte krachten toenemen wordt overlopen naar de duistere kant aantrekkelijker. Welke Grootmeesters helpen de Zwarte Meester in zijn zucht naar een allesoverheersende invloed in de stad en welke rechtgeaarde Grootmeesters werken samen om zijn invloed terug te dringen?

In Het Verraad ontbrandt de strijd om de macht. Dit leidt tot een onvermijdelijke confrontatie tussen goed en kwaad in een zinderende finale. Maak je keuze op tijd, want als de Zwarte Meester wint en zijn identiteit wordt onthuld, is het te laat! In dit strategische vervolg op De Ontembare Stad is alles mogelijk.

Aan wiens kant sta jij?

Doel van het spel

Verkrijg de meeste invloed in De Ontembare Stad. De invloed wordt bijgehouden door de puntentelling op de rand van het spelbord.

Spelmaterialen

Alle spelmaterialen van De Ontembare Stad worden gebruikt, behalve de gebeurteniskaarten. Bovendien worden de volgende spelmaterialen toegevoegd:

- 1 spelregelboekje
- 5 kasteelkaarten
- 3 grootmachtkaarten (wachttorens, duistere en goede kracht)
- 1 overzichtskaart met samenvatting spelregels
- 20 inkomstenblokjes (5x paars, 5x groen, 5x bruin en 5x blauw)
- 1 zwarte marker (zwart houten schijfje)
- 25 zwarte ridders (zwarte houten staafjes)
- 1 zwarte meester (zwarte houten spelfiguur)
- 12 wachttorens (grijze achthoekige staven)
- 1 zwarte dobbelsteen
- 1 witte dobbelsteen
- 30 zwarte (duistere) krachtfiches (kartonnen kaartjes)
- 30 witte (goede) krachtfiches (kartonnen kaartjes)

Spelvergelijking Het Verraad met De Ontembare Stad

Opstarten

The Game Master raadt je aan Het Verraad pas te spelen als je de strategische versie van De Ontembare Stad al kent. Het Verraad biedt nog meer strategische mogelijkheden dan De Ontembare Stad.

Strategischer

In Het Verraad kiezen de spelers zelf een gebouwkaart uit drie openliggende kaarten. Hiermee beïnvloeden ze direct de inkomsten van alle spelers én of er vermogensbelasting wordt geheven. De gebeurteniskaarten worden niet gebruikt in Het Verraad. De introductie van de Zwarte Meester, investeringsmogelijkheden in zwarte en witte krachtfiles en wachttorens zorgen voor nieuwe strategische alternatieven. Elke keer dat je Het Verraad speelt, zul je nieuwe mogelijkheden ontdekken en beter worden. Maar hetzelfde geldt voor je tegenspelers.

Begin

Het Verraad begint bijna hetzelfde als De Ontembare Stad. De spelers ontvangen 25 ridders, 5 bouwstenen en er worden maximaal 3 gebieden gekozen met een totale waarde van maximaal 10 bouwstenen. Daarnaast ontvangt elke speler echter nog een wachttorens, die hij op één van zijn 3 startgebieden plaatst. En, vanaf het begin, is het mogelijk dat de Zwarte Meester de stad binnendringt.

Doel

Ook in Het Verraad moeten de spelers hun invloed in de stad vergroten. Deze invloed wordt bijgehouden op de puntentelling rondom het spelbord. Met de zwarte puntenmarker wordt de invloed van de Zwarte Meester bijgehouden. Op elk moment in het spel kunnen de spelers zelf bepalen of ze de Zwarte Meester steunen of niet. Pas aan het einde van het spel wordt echter duidelijk of de Zwarte Meester wint en wordt onthuld welke identiteit deze duistere figuur heeft.

Nieuwe spelelementen

De belangrijkste toevoegingen aan het basisspel van De Ontembare Stad zijn:

- De wachttorens, die bescherming bieden tegen aanvallen van de Zwarte Meester en invloedkaarten;
- De kasteelkaarten, voor het eenvoudig bijhouden van je inkomsten en voor het bijhouden van goede en duistere krachten;
- Nieuwe grootmachten van wachttorens, duistere en goede kracht;
- De komst van de Zwarte Meester, wiens invloed en kracht door de verschillende spelers bepaald kan worden;
- De mogelijkheid dat de Zwarte Meester wint, waarna de identiteit van de Zwarte Meester wordt onthuld.

Wijzigingen in basiswerking

Verder is er nog een aantal kleine wijzigingen:

- De spelers kiezen elke keer in hun eigen beurt een gebouwkaart en bepalen daarmee de verdeling van de inkomsten over de spelers en belasting;
- Wordt een gebouwkaart niet gekozen, dan wordt er een bouwsteen op gelegd voor de volgende speler; dit gebeurt elke keer als een gebouwkaart niet wordt gekozen;
- Gebeurteniskaarten worden niet gebruikt in het spel;
- Speleinde: Elke speler komt even vaak aan de beurt, doordat de laatste spelronde volledig wordt afgemaakt.

Voorbereiding

Het Verraad kan uitsluitend worden gespeeld met De Ontembare Stad.

Spelbord

Vouw het ronde spelbord van De Ontembare Stad uit en leg het in het midden van de tafel open neer.



1. Spelbord
2. Kasteelkaart (1 per speler)
3. Gebouwenkaarten (gesloten stapel en 3 open kaarten)
4. Grootmachten
5. Invloedkaarten
6. Vrije Markt en Pandhuis
7. Startkapitaal (3 gebouwenkaarten en 5 bouwstenen)
8. Dobbelstenen (1 zwarte en 1 witte)
9. Goede en Duistere Kracht (witte en zwarte fiches)
10. Ridders (25 per speler)
11. De Zwarte Meester
12. Wachttorens (12 stuks)
13. Zwarte ridders (25 stuks)
14. Puntenmarkers
15. Bouwstenen
16. Inkomstenblokjes (4 per speler, van iedere kleur 1)

Kleur kiezen en eigendommen verdelen

De spelers kiezen ieder een eigen kleur en ontvangen in hun eigen kleur:

- 1 kasteelkaart
- 25 ridders
- 1 puntenmarker

Elke speler neemt zijn kasteelkaart voor zich. Daarna zet elke speler zijn puntenmarker op de puntentelling op het vakje '0' op het spelbord.

Startspeler bepalen

De spelers loten om te bepalen wie startspeler wordt.

Opmerking: elke speler komt even vaak aan de beurt in Het Verraad.

Bouwstenen uitbetalen

Aan het begin van het spel ontvangt elke speler 5 bouwstenen van de Bank.

Gebouwkaarten

De gebouwkaarten worden gesplitst in A, B en C kaarten. De C kaarten worden geschud en vormen een gedekte stapel. Daarna worden de B kaarten geschud en bovenop de stapel C kaarten gelegd. Tenslotte worden de A kaarten geschud en ontvangt elke speler drie A-gebouwkaarten gedekt. De eventuele resterende gebouwkaarten met een A worden bovenop de stapel gebouwkaarten gelegd.

Daarna worden de bovenste drie gebouwkaarten van de stapel open neergelegd.

Invloedkaarten

De invloedkaarten worden geschud en vormen een gedekte stapel naast het spelbord.

Zwarte spelstukken

De zwarte puntenmarker (houten schijfje) wordt op de puntentelling geplaatst bij '0'. Hiermee wordt de invloed van de Zwarte Meester bijgehouden. De Zwarte Meester (zwarte houten figuur) en de zwarte ridders (houten staafjes) worden naast het spelbord gezet.

De krachtfiches

De witte en zwarte krachtfiches worden per kleur gesorteerd. Daarna worden de zwarte fiches geschud. Van beide kleuren wordt een gedekte trekstapel gemaakt. Ook beide dobbelstenen worden naast het spelbord gelegd.

Gebieden kiezen en ridders plaatsen

Elke speler kiest in totaal maximaal 3 gebieden met een totale waarde van maximaal 10 bouwstenen (ronde stippen op de gebieden op het spelbord). De speler rechts van de startspeler kiest als eerste één gebied op het spelbord en zet daar één van zijn ridders op. Daarna volgen de andere spelers om de beurt in tegengestelde richting van de klok. De spelers zetten telkens om de beurt een ridder op een gebied, totdat alle spelers hun maximum aantal gebieden (3) of het maximum aantal bouwstenen (10) hebben bereikt. Het is niet toegestaan ridders op gebieden te plaatsen, die horizontaal of verticaal aangrenzend zijn aan een ander eigen gebied. Het is wél toegestaan gebieden te kiezen, die grenzen aan gebieden van andere spelers.

Wachttorens plaatsen

De spelers zetten een wachttoren op één van hun gebieden. Een toren beschermt tegen aanvallen van de Zwarte Meester en invloedkaarten. Ook mag de Zwarte Meester zich niet via een gebied met een toren van één van de Grootmeesters verplaatsen, tenzij de Grootmeester hier (in zijn eigen beurt) zelf toestemming voor geeft. De wachttorens biedt echter geen volledige bescherming tegen invloedkaarten van andere Grootmeesters. En bij een isolement van een (gebied met daarop een) toren, krijgt het een nieuwe eigenaar! De speler rechts van de startspeler mag als eerste een toren plaatsen en daarna volgen de andere spelers in tegengestelde richting van de klok. De resterende wachttorens worden naast het spelbord gezet.

Overige spelstukken

De 7 grootmachtkaarten worden open neergelegd naast het spelbord. Het pandjeshuis en de vrije markt kaart worden eveneens open naast het spelbord gelegd. Beide markten zijn operationeel in Het Verraad. Elke speler ontvangt tenslotte vier blokjes voor het bijhouden van zijn inkomsten in de vier verschillende gebouwencategorieën: een bruin, groen, paars en een blauw blokje. Deze legt hij naast zijn kasteelkaart.

Het spelverloop

De startspeler is als eerste aan de beurt. Hij doorloopt de volgende spelfasen in de hieronder aangegeven vaste volgorde:

1. Inkomstenfase
2. Actiefase
3. Invloedfase
4. Zwarte Meester fase

Spelfase 1: Inkomstenfase

Gebouwkaart kiezen

De actieve speler kiest uit één van de drie openliggende gebouwkaarten één kaart. Het is mogelijk dat er één of meer bouwstenen op deze gebouwkaart liggen, die hij in ontvangst neemt.

Belasting

Kiest de speler een stadsgebouw (paarse categorie), dan moet er eerst vermogensbelasting worden geheven. Elke speler die op dat moment meer dan 5 bouwstenen bezit, dient het meerdere af te dragen aan de Bank. De belasting wordt alleen geheven over het vermogen vóór de inkomsten van die ronde. De opbrengst van de gebouwen op het spelbord en de eventuele bouwstenen op de gekozen gebouwkaart tellen voor de belasting niet mee.

Inkomsten ontvangen

De gekozen gebouwkaart bepaalt welke van de vier categorieën (kleuren) gebouwen op het spelbord inkomsten (bouwstenen) opleveren. Elke speler, die een gebouw van dezelfde categorie op het spelbord heeft staan, ontvangt van de Bank bouwstenen voor één van zijn gebouwen in deze categorie. De hoogte van de inkomsten wordt bepaald door de waarde van het gebouw, eventuele bonusopbrengsten van het gebied en grootmachtbonus. Alle spelers (ook als ze niet aan de beurt zijn) kunnen inkomsten ontvangen. Let op! De spelers ontvangen nooit meer dan de inkomsten voor één gebouw in de getrokken categorie!

Gebouwkaarten

De actieve speler voegt de gebouwkaart kosteloos aan zijn hand toe. Op de twee niet gekozen gebouwkaarten wordt elk één bouwsteen (bij)gelegd. Daarna wordt het aantal open gebouwkaarten weer aangevuld tot drie door de bovenste gebouwkaart van de stapel te trekken en open neer te leggen.

Drie gebouwen van dezelfde categorie

Als er drie gebouwen van dezelfde categorie (kleur) open liggen, dan worden ze alle drie op de aflegstapel gelegd en worden er drie nieuwe gebouwkaarten getrokken. Bouwstenen die op de kaarten lagen gaan terug naar de Bank. Op de nieuwe kaarten liggen geen bouwstenen. Indien er wederom drie gebouwen van dezelfde categorie komen te liggen, dan worden weer nieuwe kaarten getrokken, net zo lang totdat er gebouwen van minimaal twee verschillende kleuren openliggen.

Spelfase 2: Actiefase

In deze spelfase mag de actieve speler de volgende acties uitvoeren in willekeurige volgorde:

A. Gebieden kopen

Maximaal 2 neutrale gebieden kopen, die aan zijn eigen gebieden grenzen. Na de aankoop van het gebied plaatst hij één van zijn ridders op het gebied, waarmee hij zichtbaar maakt dat dit gebied zijn eigendom is.

Spelers kunnen een gebied isoleren door alle gebieden grenzend aan één gebied in te nemen. De speler die het laatste gebied koopt waardoor het isolement compleet is, vervangt de ridder van het geïsoleerde gebied door één van zijn eigen ridders. Als er een gebouw op dit gebied staat, dan krijgt deze speler de punten van dit gebouw en wordt het aantal punten van de speler die het gebied verliest met even veel verlaagd.

B. Gebouwen plaatsen

Maximaal 2 gebouwen plaatsen. Een gebouwkaart is nodig om een gebouw te kunnen plaatsen. De gebouwkaart wordt geplaatst op een gebied van de speler. De bouwkosten van het gebouw zijn gelijk aan het aantal rondjes dat op de gebouwkaart is afgebeeld. Het plaatsen van het gebouw levert direct punten op (gelijk aan het aantal rondjes op de gebouwkaart), die worden bijgeteld door de puntenmarker even veel vakjes vooruit te schuiven op de puntentelling op het spelbord. Het is uitsluitend toegestaan gebouwen op eigen gebieden te bouwen. Op een gebied waar op dat moment de Zwarte Meester staat mag niet worden gebouwd.

Belangrijk! Als het inkomen van de speler toeneemt, doordat hij één of meer gebouwen heeft geplaatst, dan (ver)zet hij het inkomstenblokje op zijn kasteelkaart. Zo kan in één keer worden afgelezen hoeveel bouwstenen hij ontvangt als een speler een gebouw van deze kleur kiest.



In bovenstaand voorbeeld levert het beste nijverheidsgebouw (groen) van de speler drie bouwstenen op. Het groene inkomstenblokje staat daarom op positie 3. Het beste handelsgebouw (blauw) van de speler levert vijf bouwstenen op, wat af te lezen is aan het blauwe blokje op positie 5.

C. Wachttoeren plaatsen

Maximaal 1 wachttoeren plaatsen. Het kost 5 bouwstenen om een wachttoeren te kopen, die direct gebouwd moet worden op een eigen gebied. Het is mogelijk om op één gebied zowel een gebouw als een toren te hebben staan. De wachttoeren biedt bescherming tegen aanvallen van de Zwarte Meester, beperkt de kracht van bepaalde invloedkaarten en beschermt aangrenzende gebieden met zijn boogschutters (zie verder spelfase 4). Bovendien ontvangt de speler met de meeste torens de Wachttoeren Grootmacht. Het is niet toegestaan een wachttoeren te bouwen op een gebied waar de Zwarte Meester staat.

D. Goede en duistere kracht verhogen

Witte en zwarte fiches aanschaffen. Door een bijdrage aan de kerk verhoogt een speler zijn goede kracht, waardoor zijn gebieden en gebouwen beter zijn beveiligd tegen aanvallen van de Zwarte Meester. Een donatie aan de Zwarte Meester versterkt de duistere kracht van een speler, waardoor een speler meer kans heeft met de Zwarte Meester geslaagde overnames te verrichten. De speler betaalt aan de Bank het aantal bouwstenen dat vermeld is op het onderste beschikbare vakje op zijn kasteelkaart aan de duistere of de goede kant. Hiervoor ontvangt hij een witte of een zwarte krachtfiche van de stapel en legt deze op het onderste lege vakje.

Als een speler een krachtfiche wil kopen, betaalt hij het bedrag dat op het onderste open vakje van het betreffende spoor staat. Het eerste fiche kost dus drie bouwstenen en latere fiches worden steeds duurder.

Het is niet toegestaan in één beurt meer dan twee krachtfiches aan te schaffen. Het is bijvoorbeeld toegestaan twee witte fiches, twee zwarte fiches of één witte en één zwarte fiche aan te schaffen. Ook is het toegestaan één of helemaal geen fiches aan te schaffen.

De zwarte krachtfiches worden gedekt geplaatst aan de duistere kant op de kasteelkaart, zodat alleen de speler zelf de waarde kan bekijken. Het is de speler toegestaan ervoor te kiezen om een krachtfiche voor 5 bouwstenen om te ruilen voor een nieuwe zwarte krachtfiche, die hij blind van de gedekte stapel zwarte fiches trekt.

Elke zwarte fiche die een speler aanschaf zorgt er voor dat de invloed van de Zwarte Meester met één positie wordt verhoogd: de zwarte marker wordt op de puntentelling één vakje vooruit geschoven!

E. Gebouwkaarten verhandelen

Een ongelimiteerd aantal gebouwkaarten kopen of verkopen aan het Pandjeshuis of - indien de speler een handelsgebouw heeft gebouwd – de Vrije Markt. De opbrengst van een gebouw bij het Pandjeshuis is de helft van de waarde, afgerond naar boven. Op de Vrije Markt is dit de werkelijke waarde van het gebouw. Een gebouwkaart bij het Pandjeshuis kopen kost altijd 5 bouwstenen, terwijl op de Vrije Markt de aankoop van een gebouwkaart gelijk is aan de werkelijke waarde van het gebouw.

F. Invloedkaarten of gebouwkaarten kopen

Een ongelimiteerd aantal invloedkaarten of gebouwkaarten kopen voor 5 bouwstenen per kaart. Een speler mag echter maximaal twee invloedkaarten in de hand houden. Een gekochte invloedkaart mag direct worden uitgespeeld. Koopt de speler een invloedkaart waardoor hij er

drie in de hand heeft, dan moet hij één van deze drie wegleggen.

G. Invloedkaarten uitspelen

Eén of meer invloedkaarten uitspelen. Gekochte invloedkaarten mogen direct worden uitgespeeld. Invloedkaarten die in een eerdere spelbeurt zijn verworven mogen ook gespeeld worden. Het is niet toegestaan meer dan twee invloedkaarten in de hand te hebben!

Spelfase 3: Invloedfase

Als de actieve speler geen acties meer wil of kan uitvoeren en hij is door een toename van zijn puntenaantal precies terechtgekomen op een rood vak op de puntentelling, dan ontvangt hij een gratis invloedkaart. Het is toegestaan deze invloedkaart nog in dezelfde beurt in spelfase 4 uit te spelen. Alleen de invloedkaarten "bescherming" en "blokkade" mogen in andermans beurt worden uitgespeeld.

Spelfase 4: Zwarte Meester fase

Alleen als een speler één of meer zwarte krachtfiches op zijn kasteelkaart heeft, kan hij de Zwarte Meester verplaatsen (1) en daarna aanvallen uitvoeren (2). Als een speler geen zwarte fiche(s) bezit, dan is de beurt van de speler direct ten einde.

1. Verplaatsing

In het begin van het spel is de Zwarte Meester nog niet aanwezig in de stad. Hij kan uitsluitend door één van de drie stadspoorten de stad binnendringen.

Als de speler duistere kracht bezit (één of meer zwarte krachtfiches) mag hij de Zwarte Meester op twee manieren verplaatsen:

- Hij werpt met de zwarte dobbelsteen: het aantal ogen bepaalt het aantal stappen dat de Zwarte Meester maximaal mag zetten: óf

- Hij werpt niet met de dobbelsteen en telt het aantal zwarte fiches dat hij bezit: dit aantal bepaalt het aantal stappen dat hij de Zwarte Meester maximaal mag verzetten.

Een stap is een grensoverschrijding tussen twee horizontaal of verticaal aangrenzende gebieden. De Zwarte Meester kan zich via een stadspoort verplaatsen naar een andere stadspoort waarmee hij zich toegang tot een ander deel van de stad verschaft. De Zwarte Meester mag niet op het gebied in het centrum van het spelbord komen. De speler kan er ook voor kiezen om de Zwarte Meester niet te verplaatsen.



De Zwarte Meester mag niet op een gebied met een wachttoren komen en mag ook geen gebieden met toren(s) aanvallen. Een uitzondering op deze regel is als de actieve speler de Zwarte Meester toestemming geeft om over één of meer van zijn gebieden met een wachttoren heen te gaan. De Zwarte Meester mag in geen enkel geval eindigen op een gebied met een wachttoren. Als alle gebieden bij de stadspoorten door de aanwezigheid van wachttorens de ingang voor de Zwarte Meester blokkeren, dan kan de Zwarte Meester de stad (nog) niet binnenkomen totdat deze torens zijn vernietigd of tot één van de eigenaren van deze torens hem binnenlaat.

2. Aanval

Bevindt de Zwarte Meester zich op een gebied dat in het bezit is van één van de Grootmeesters, dan mag de actieve speler met de Zwarte Meester een aanval uitvoeren. Als de Zwarte Meester op een eigen gebied of een neutraal gebied staat, dan gebeurt er niets. Hij kan nooit een gebied met een wachttoren aanvallen.

De aanval wordt als volgt uitgevoerd:

- De actieve speler werpt de zwarte dobbelsteen. Hij telt het aantal zwarte fiches dat hij op zijn kasteelkaart heeft bij zijn worp op om de aanvalswaarde van de Zwarte Meester te bepalen;
- De verdedigende speler werpt de witte dobbelsteen en telt het aantal witte fiches dat hij op zijn kasteelkaart heeft bij zijn worp op. Tenslotte telt hij hierbij het aantal eigen wachttorens op dat zich op aangrenzende gebieden van het aangevallen gebied bevindt (elke eigen toren telt voor een verhoging van de verdedigingswaarde met één); deze waarde is de totale verdedigingswaarde.

Mogelijke uitkomsten van een aanval

- Als de aanvaller een hogere waarde heeft dan de verdediger, dan wordt het gebied overgenomen door de Zwarte Meester: de ridder op het gebied wordt vervangen door een zwarte ridder. Als op het overgenomen gebied een gebouw staat, dan wordt de zwarte puntenmarker met even veel vakken vooruitgeschoven als de waarde van het gebouw en wordt de speler even veel vakken achteruit geplaatst;
- Heeft de verdediger een hogere waarde dan de aanvaller, dan blijft het gebied van de verdedigende speler;
- Zijn aanvals- en verdedigingswaarde gelijk, dan verdwijnt de ridder van het gebied; indien zich een gebouw op het gebied bevindt waar de aanval op is uitgevoerd, dan verliest de verdedigende speler de puntenwaarde van het gebouw.

De Zwarte Meester blijft in elke situatie op het aangevallen gebied staan.

Isolement

De Zwarte Meester kan een gebied isoleren, door een succesvolle aanval uit te voeren. Komt een gebied geïsoleerd te liggen als direct gevolg van deze aanval, dan neemt de Zwarte Meester het geïsoleerde gebied (eventueel met gebouw) over. De punten worden direct aangepast op de puntentelling. Op deze manier kan dus ook de Zwarte Meester wachttorens verkrijgen.



Grootmachten

De Zwarte Meester kan er voor zorgen dat een speler zijn grootmacht kwijtraakt. Bovendien kan hij zelf ook een grootmacht verkrijgen. De punten van de grootmacht worden op de puntentelling bijgewerkt.



Boogschutters

Elk gebied dat horizontaal of verticaal grenst aan een eigen gebied met daarop een wachttoren van dezelfde eigenaar, wordt beschermd door de eigen boogschutters in de toren. Per toren is de verdedigingswaarde +1. Het is mogelijk dat een gebied door meerdere torens wordt verdedigd.

Einde van een spelbeurt

Na afloop van spelfase 4 is de beurt ten einde. Nu is de speler links van de actieve speler aan de beurt. In volgorde van de klok komen de spelers aan de beurt.

Voorbeeld: Een speler valt in de Zwarte Meester fase van zijn beurt een gebied aan van de paarse speler. Hij gooit met de zwarte dobbelsteen 6 en telt daarbij 2 op, omdat hij 2 zwarte kracht fiches heeft. De paarse speler gooit met de witte dobbelsteen 1 en telt daarbij 3 op: hij heeft 2 witte kracht fiches en het gevecht grenst aan een van zijn wachttorens. De Zwarte Meester wint met een aanval van 8 (6+2) tegen de verdediging van 4 (1+3). Hij neemt het gebied in door er een zwarte ridder op te plaatsen. Omdat het aangrenzende gebied (met het Tolhuis) van de paarse speler nu geïsoleerd is, neemt de Zwarte Meester dit gebied ook in, inclusief het gebouw en de wachttoren. De paarse speler gaat 3 punten achteruit omdat hij zijn Tolhuis is verloren. De Zwarte Meester krijgt 3 punten erbij.

Toelichting per spelfase

Toelichting op spelfase 1: Inkomstenfase

Invloedkaarten

Als een speler de invloedkaart "de tovenaar" speelt, dan mag hij kiezen welke van de bovenste twee gedekte gebouwkaarten open wordt neergelegd. De niet geselecteerde gebouwkaart wordt aan de onderzijde van de stapel gelegd.

Gebouwkaarten

Het is mogelijk dat de gebouwkaarten op raken, nog voordat het spel is afgelopen. In dat geval worden alle afgelegde gebouwkaarten bij elkaar gevoegd en geschud. Hiermee wordt een nieuwe stapel gevormd. De openliggende kaarten worden weer aangevuld vanuit deze stapel.

Toelichting op spelfase 2: Actiefase

Gebouwen plaatsen

Op een gebied kan maximaal één gebouwkaart worden geplaatst. Een wachttoren kan op een gebied met een gebouwkaart staan. Het is mogelijk een nieuw gebouw te plaatsen op een gebied waar al een gebouw staat. Het oude gebouw wordt dan kosteloos gesloopt en de gebouwkaart verdwijnt uit het spel. Dit mag natuurlijk alleen met je eigen gebouwen. De speler betaalt voor het nieuwe gebouw het aantal bouwstenen dat op de gebouwkaart staat aan de Bank.

Verdediging tegen isolement

Een speler kan het gevaar van isolement afwenden, door minstens 2 aangrenzende gebieden in te nemen. Een gebied kan namelijk alleen worden geïsoleerd als het volledig wordt omringd door vijandige gebieden. Een gebied kan enkel worden geïsoleerd door een gebied te kopen of met de Zwarte Meester te veroveren. Met behulp van een invloedkaart kan een gebied niet worden geïsoleerd.

De wachttorens

Een speler kan voor 5 bouwstenen een wachttoren van de algemene voorraad kopen. Deze toren moet hij direct bouwen en kan niet in voorraad worden gehouden. Het kan voorkomen dat alle wachttorens al op het spelbord staan. In dit geval kan de speler geen wachttorens bouwen. Het is niet toegestaan meer dan één wachttoren in één beurt te bouwen. De wachttoren beschermt het gebied (en een eventueel aanwezig gebouw) tegen een aanval door de Zwarte Meester. Ook mag de Zwarte Meester zich niet over een gebied met een wachttoren verplaatsen. Wél is het mogelijk dat de Zwarte Meester (of een andere Grootmeester) een gebied met daarop een wachttoren isoleert, waardoor hij de wachttoren overneemt.

Bescherming door wachttoren tegen invloedkaarten

Als de invloedkaart "Brand", "Overval", "Infiltrant" of "Hekserij" wordt gebruikt voor het aanvallen van een gebied met daarop een wachttoren, dan moet de aanval eerst ten koste gaan van de wachttoren. Gebouwen en ridders blijven in dit geval staan, waardoor de toren de eerste aanval heeft afgeslagen. De wachttoren wordt van het spelbord verwijderd en komt in de algemene bouwvoorraad.

Grootmachten

Een speler kan een grootmacht verwerven in:

- vier categorieën (kleuren) gebouwen (waarde van 1 t/m 4);
- goede kracht (witte fiches, waarde 5 punten);
- wachttorens (militaire grootmacht, waarde 4 punten);
- duistere kracht (zwarte fiches, waarde 3 punten).

Een speler kan een grootmacht verwerven door 3 of meer gebouwen van één categorie of 3 wachttorens op het spelbord in eigendom te hebben. Ook is het mogelijk een grootmacht te verwerven door 3 of meer witte fiches op de eigen kasteelkaart of 3 of meer zwarte fiches op de eigen kasteelkaart te verzamelen.

Het is mogelijk dat een speler zijn grootmacht verliest als hij gebouwen of wachttorens kwijtraakt. Ook is het mogelijk dat een andere speler een grootmacht van hem overneemt, doordat deze speler meer gerealiseerde gebouwen van deze categorie, wachttorens, of fiches bezit.

De speler die een grootmacht verwerft ontvangt de grootmachtkaart. De verdiende punten worden direct bijgeteld met de puntenmarker. Als een speler een grootmacht of een gebouw kwijtraakt worden zijn punten ook direct afgetrokken.

Geld tekort

Als een speler als gevolg van een invloedkaart bouwstenen moet betalen en hij deze niet heeft, dan hoeft hij geen gebouwen of andere bezittingen te verkopen om aan deze kosten te voldoen. Hij betaalt zo veel als hij aan bouwstenen in bezit heeft.

Invloedkaarten

Een speler mag een onbeperkt aantal invloedkaarten uitspelen, maar hij mag er nooit meer dan twee op hand hebben. Een invloedkaart kan vóór of na iedere actie worden gespeeld.

Toelichting op spelfase 4: Zwarte Meester fase

Algemeen:

Het Karakter van de Zwarte Meester

De Zwarte Meester is een apart type speler in Het Verraad. Hij kan punten vergaren, maar hij heeft geen middelen in de vorm van bouwstenen of gebouwkaarten. Gedurende het spel is niet duidelijk wie de meeste duistere kracht heeft, totdat er spelers langzaam maar zeker kleur bekennen en zichtbaar wordt wie de Zwarte Meester steunt en wie niet. Alleen als de Zwarte Meester wint, heeft het echt zin om de duistere kracht te laten zien door de zwarte fiches om te draaien. Een speler die er slecht voor staat heeft zodoende de kans om van identiteit te wisselen aan het einde van het spel en hierdoor alsnog te winnen met de Zwarte Meester.

De kracht van de Zwarte Meester

De Zwarte Meester kan in één spelronde meer beurten hebben dan de individuele spelers. Hierdoor kan zijn invloed snel groeien. De kracht van deze duistere figuur wordt echter vooral bepaald door de Grootmeesters. Hoeveel spelers steunen hem? De Zwarte Meester mag geen gebied met een wachttoren aanvallen en er ook niet overheen. Maar als er één of twee spelers zijn die hem goedgezind zijn, dan kan hij door een linie van torens heen of via een omweg zijn doel bereiken: meer gebieden, meer gebouwen en meer invloed. De Zwarte Meester kan gebieden van Grootmeesters isoleren. De Zwarte Meester kan een Grootmacht verwerven en profiteren van invloedkaarten van spelers, die de duistere kant gunstig zijn gezind. Bovendien levert elke zwarte fiche op de kasteelkaarten invloed voor de Zwarte Meester op.

Beperkingen van de Zwarte Meester

Als de Zwarte Meester onvoldoende spelers heeft die hem sterker maken, dan kan hij een zieltogend bestaan leiden. Een risico dat hij loopt is dat gebieden van de Zwarte Meester ook geïsoleerd kunnen raken als hij verspreid gebieden verwerft.

De duistere kracht

De zwarte krachtfiches hebben waardes van 1, 2, 3 en 4. Het is hierdoor gedurende het spel onzeker wie de échte Zwarte Meester is en daarmee het grootste belang heeft bij een overwinning van de zwarte kant.

De goede kracht

Door giften aan de kerk kunnen de spelers hun gebieden beschermen tegen de agressor. Rechtgeaarde Grootmeesters die niet van agressie houden versterken hun verdediging door te investeren in de goedheid van De Ontembare Stad en ontvangen hiervoor witte krachtfiches.

Invloedkaarten uitspelen

De spelers kunnen in spelfase 4 invloedkaarten uitspelen. Dit is ook toegestaan met een invloedkaart die de speler in spelfase 3 van dezelfde beurt heeft ontvangen. De invloedkaarten leveren uitsluitend voordeel op voor de Zwarte Meester en niet (direct) voor de actieve speler. Een kaart als een "Pionier" of "Overval" werkt precies hetzelfde als wanneer deze in spelfase 1 of 2 wordt ingezet, alleen gaat het gebied over naar de Zwarte Meester. Invloedkaarten als "Gif" en "Gouden handel" bieden geen voordeel, omdat de Zwarte Meester geen gebouwen of bouwstenen kan bezitten. Wachttorens op gebieden bieden ook in spelfase 4 bescherming tegen aanvallen van invloedkaarten als "Brand", "Overval", "Infiltrant" of "Hekserij". Ook nu geldt dat eerst de wachttoeren van het bord moet worden verwijderd. Een invloedkaart kan voor of na een aanval door de Zwarte Meester worden uitgespeeld.

Einde van het spel

Zodra één van de spelers een bepaald aantal invloedpunten heeft behaald, dan wordt de spelronde afgemaakt zodat alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. Het aantal invloedpunten dat behaald moet worden is:

Bij 2 spelers:	50 punten
Bij 3 spelers:	35 punten
Bij 4 spelers:	30 punten
Bij 5 spelers:	25 punten

Behaalt de speler die als laatst aan de beurt is (de speler rechts van de startspeler) het benodigde aantal punten, dan is het spel na afloop van zijn beurt ten einde. Is de speler, die dit puntenaantal behaalt echter bijvoorbeeld de startspeler, dan komen alle andere spelers ieder nog één keer aan de beurt. Na deze ronde is het spel afgelopen, zelfs als niemand na afloop van de slotronde het benodigde aantal punten nog heeft.

Winnaar

Overwinning van het goede

De speler (Grootmeester) die aan het einde van het spel de meeste punten op de puntentelling heeft behaald, is de winnaar van Het Verraad. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste goede kracht (witte fiches). Mocht ook dit geen uitsluitsel geven, dan wint de speler met de minste duistere kracht (zwarte fiches).

Overwinning van het kwade

Als de zwarte puntenmarker aan het einde van het spel het hoogst op de puntentelling staat, dan wint de Zwarte Meester. De speler met de meeste zwarte fiches is de Zwarte Meester en wint daarmee Het Verraad.

Als er meerdere spelers zijn met de meeste zwarte fiches, dan moet worden onthuld wie de enige echte Zwarte Meester is. De spelers draaien hun zwarte krachtfiches om en laten zien hoe groot hun duistere (zwarte) kracht is door de waardes op de onderzijde van de fiches bij elkaar op te tellen. De speler met de hoogste waarde aan duistere kracht wint in dit geval. Mocht dit ook geen uitsluitsel geven, dan is het aantal eigen punten op de puntentelling beslissend.

Bijzondere situatie

Mocht een speler geen gebieden meer op het spelbord bezitten, dan is hij uit de stad verdreven. Hij kan in dat geval ook niet met de Zwarte Meester winnen.

Strategische overwegingen

In Het Verraad kunnen de spelers kiezen uit verschillende strategieën. Hieronder laten we een aantal voorbeelden zien:

- **Offensieve strategie:** specialisatie in duistere krachten door snel zwarte fiches aan te schaffen om hierin het machtigst te worden; houd rekening met aanvallen van andere spelers, eventueel door bescherming met een aantal wachttorens of goede kracht;
- **Defensieve strategie:** specialisatie in goede krachten door snel witte fiches aan te schaffen om de eigen gebieden te beschermen tegen aanvallen door de Zwarte Meester; hierdoor kan gestaag worden gebouwd aan de uitbouw van de invloed in de stad;
- **Vesting strategie:** vorm een vesting van wachttorens ter bescherming van de eigen gebieden én om een blokkade tegen de Zwarte Meester op te werpen;
- **Spreiding:** traditionele strategie van De Ontembare Stad; door verschillende categorieën gebouwen (van verschillende kleuren) in de stad te bouwen zorgt de speler er voor dat hij in elk geval inkomsten ontvangt; hierdoor heeft hij altijd voldoende bouwstenen in voorraad aan het begin van zijn beurt om diverse acties te kunnen uitvoeren;

Met dank aan...

The Game Master bedankt alle mensen die aan dit project hebben meegewerkt en in het bijzonder Florine, Ronald, Ruud, Saskia, Willem, Hristina, Berry, Niek, Dagmar en Jeroen.

Ook bedanken de uitgeverij en de auteur Spellen aan de Maas.

Colofon

Spelauteur:	Hans van Tol
Illustraties:	Gerda van Gijzel en Hans van Tol
Grafisch ontwerp:	Arenea Kunkeler

© Copyright 2008,
The Game Master BV, The Netherlands

