



Spiel-Rezension „Hof-Verrat“

Autoren: Romaric Galonnier und Anthony Perone
 Verlag: huch!
 Anzahl: 2 5 Personen
 Alter: ab 8 Jahren
 Dauer: ca. 20 Minuten

„Auf Geheiß Ihrer Majestät, der Königin, lädt der Haushofmeister des Königshauses zum königlichen Jahresbankett“ – so heißt es auf der ersten Seite der Spielanleitung. Aber sind wir eingeladen? Nein, nicht wirklich. Trotzdem spielen wir eine wichtige Rolle: Wir platzieren die Gäste an der königlichen Tafel und entscheiden durch deren Plätze und mittels besonderer Kniffe, welche der sechs Adelsfamilien am Hofe angesehen sind und welche in Ungnade fallen. Kurz: Wir platzieren und intrigieren am Hofe der Königin, begehen also das, was der Titel aussagt: Hof-Verrat.

Wer nun ein schlechtes Gewissen bekommt, sollte das Spiel zur Seite legen. Wer aber Spaß am spielerischen Intrigieren hat, sollte es unbedingt ausprobieren.

Im Spiel befinden sich von sechs Adelsfamilien jeweils 15 Höflingskarten, darunter pro Familie vier Adelspersonen, zwei Spione, zwei Assassine und drei Wächter. Die vier übrigen Höflinge jeder Familie haben keine besonderen Fähigkeiten. In Abhängigkeit von der Spielerzahl bleibt aber eine gewisse Anzahl zufälliger Höflingskarten in der Schachtel, nur in voller Besetzung treten alle Höflinge zum Bankett an. Meist ist also unklar, wie viele Höflinge jede Familie aufzubieten hat und welche besonderen Fähigkeiten wie oft vertreten sind.

Kommen alle Höflinge an die königliche Tafel? Nein, nur ein Drittel. Wer an der Reihe ist, hat genau drei Höflingskarten auf der Hand. Davon wird eine an die königliche Tafel (zum Platz der jeweiligen Familie) gespielt,

eine in die eigene Auslage und eine in die Auslage einer beliebigen anderen Person. Alle Karten werden offen ausgespielt, die Ausnahme folgt später. Die Besonderheit an der Tafel: Wird die Karte oberhalb der Tafel angelegt, sorgt sie für Ansehen, unterhalb jedoch bewirkt sie das Gegenteil. In der eigenen Auslage bevorzugt man natürlich Höflinge aus angesehenen Familien, in fremden Auslagen Höflinge in Ungnade gefallener Familien.

Am Spielende ist jede Adelsfamilie angesehen, bei der oberhalb der Tafel mehr Karten liegen als unterhalb. Ist es umgekehrt, ist diese Familie in Ungnade gefallen, bei Gleichstand bleibt die Familie in der Wertung neutral. Jede Karte in der eigenen Auslage bringt nun einen Pluspunkt bei angesehenen Familien und einen Minuspunkt bei in Ungnade gefallenen Familien. Wer die meisten Punkte hat gewinnt.

Wäre das alles, könnte das Spiel recht langweilig werden, aber da gibt es noch zwei Besonderheiten. Zum einen wären da die besonderen Höflinge: Adelspersonen zählen doppelt, sowohl an der Tafel zur Auswertung des Standes der Familie als auch in der Auslage zum Punkte zählen. Spione werden verdeckt gelegt und erst am Spielende aufgedeckt. An der Tafel liegen sie am Platz der Königin, lediglich ob oben oder unten ist erkennbar. Assassine können dort, wo sie platziert werden (Tafel, eigene oder fremde Auslage) eine andere Person eliminieren, Wächter wiederum sind dagegen immun. Zudem erhält jeder zu Beginn zwei Geheimmissionen, die zu erfüllen Zusatzpunkte bringt. Durch diese Missionen wird noch mehr intrigiert und so mancher Spielzug wird undurchsichtiger.

Hof-Verrat ist ein einfaches kleines Kartenspiel, das durch die Missionen und die besonderen Höflinge mehr Tiefgang hat, als das Spielprinzip vermuten lassen würde. Es hat nicht den Anspruch, hochstrategisch zu sein, sondern ist ein schönes Spiel für zwischendurch, bei dem es selten bei einer Runde bleiben wird.

Kontaktdaten

Dirk Oehling
Dipl.-Pädagoge / Spielpädagoge
66679 Losheim am See
info@flohpapa.de

