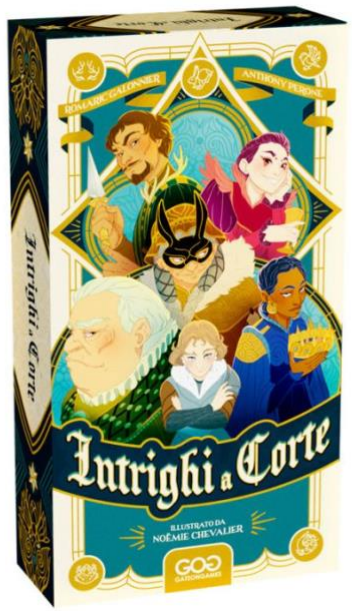
Courtisans: Hof-Verrat



Ecco la traduzione del testo in tedesco, mantenendo la struttura e il tono del regolamento originale:

ROMARIC GALONNIER ANTHONY PERONE

DIPLOMATEN & VERTRAUTE

ILUSTRATO DA **NOËMIE CHEVALIER**

Neue Charaktere wurden an den Tisch der Königin eingeladen. Diplomaten und Vertraute werden das Machtgefüge ins Wanken bringen, aber auch neue Allianzen ermöglichen.

Mit dieser Erweiterung könnt ihr *Höflinge* mit bis zu 6 Spielern spielen. 2 neue Rollen, der Diplomat und der Vertraute, sorgen mit neuen Spezialeffekten für frischen Wind. Dies ermöglicht es euch auch, in Teams von 4 oder 6 Spielern zu spielen.

INHALT

- **6 Vertrauten-Karten**

- **12 Diplomaten-Karten**

AUFBAU

Fügt vor dem Spielaufbau die Diplomaten- und Vertrauten-Karten dem Deck hinzu und mischt es gut durch. Entfernt je nach Spieleranzahl Karten verdeckt aus dem Deck, ohne sie anzusehen:

- **2 Spieler:** 36 Karten entfernen.
- **3 Spieler:** 18 Karten entfernen.
- **4 Spieler:** 12 Karten entfernen.
- **5 Spieler:** 3 Karten entfernen.
- **6 Spieler:** Keine Karten entfernen; ihr spielt mit dem vollständigen Deck.

Teilt 3 Karten an jeden Spieler aus.

NEUE ROLLEN

Vertrauter

(1x pro Familie)

Wenn du einen Vertrauten in einen Spielbereich ausspielst, darfst du sofort eine weitere Karte aus deiner Hand in denselben Bereich ausspielen. Ist diese Karte ebenfalls ein Vertrauter, darfst du deine dritte Karte ebenfalls in denselben Bereich ausspielen. Das Ausspielen eines Vertrauten kann es dir ermöglichen, in deinem Zug in weniger als 3 verschiedene Bereiche auszuspielen.

Wenn du einen Vertrauten an den Tisch der Königin ausspielst, darfst du die nächste Karte an einer beliebigen Stelle in diesem Spielbereich platzieren.

Die Fähigkeit des Vertrauten ist optional.

Diplomat

(2x pro Familie)

Wenn du einen Diplomaten in einen Spielbereich ausspielst, darfst du eine beliebige Höflingskarte aus demselben Spielbereich (entweder vom Tisch der Königin oder aus der Domäne eines anderen Spielers) nehmen und in deine eigene Domäne legen.

Wenn du einen Diplomaten an den Tisch der Königin ausspielst, darfst du eine beliebige Karte aus diesem Bereich nehmen – unabhängig von ihrer Familie oder Position.

Wenn du einen Diplomaten in deine eigene Domäne ausspielst, hat er keinen Effekt.

Wenn du durch diesen Effekt einen Spion nimmst, lass ihn verdeckt. Du darfst ihn dir nicht ansehen!

Du kannst durch diesen Effekt keine Wache nehmen.

Die Fähigkeit des Diplomaten ist optional.

TEAM-MODUS

(4 oder 6 Spieler)

AUFBAU

Bildet vor Spielbeginn 2 oder 3 Zweierteams (je nachdem, ob ihr zu viert oder zu sechst spielt). Setzt euch gemäß den Abbildungen an den Tisch.

[Abbildung]

Wenn ihr zu viert spielt, entfernt 12 Karten ungesehen aus dem Deck (zu sechst werden keine Karten entfernt). Teilt dann wie im klassischen Spiel 3 Karten an jeden Spieler aus.

SPIELABLAUF

Ein Teamspiel folgt den normalen Regeln. Wenn du eine Karte in die Domäne eines anderen Spielers ausspielst, kannst du entweder deinen Partner oder einen Gegner wählen.

WERTUNG

Am Ende des Spiels wertet jeder Spieler wie gewohnt seine Höflingskarten zusammen mit den erfüllten Geheimen Missionen. Für jedes Team zählt nur die **niedrigere Punktzahl** der beiden Teammitglieder. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands entscheidet die Punktzahl des anderen Teammitglieds über den Sieg. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich beide Teams den Sieg.