

COUP

A nem túl messzi jövőben a kormány csak a profit érdekében működik, multinacionális vállalatok vezetői által irányítva. A kapzsiságuk és a hatalom éhségük miatt pár kiválasztotton kívül mindenki nyomorban és szegénységben él. Az elnyomott tömegben növekszik az ellenállás (the resistance) ami egy titkos szövetség, melynek célja megdönteni eme hatalmas uralkodói osztályt. Az ellenállás merész próbálkozásai vizsályt, intrikákat és gyengeséget szítottak a felső politikai körökben. Ami majd a kormányt az összeomlás szélére sodorja. De neked, mint a hatalmas kormányzati tisztviselőnek egyikének ez egy kiváló lehetőség. Lehetőség, hogy blöffel ármánykodással és rengeteg kenőpénz segítségével megszerezd az abszolút hatalomhoz vezető utat. Hogy sikeres légy, el kell pusztítanod riválisaid befolyását és a számkivetettségre úzni őket. Ezekben a felkavaró időkben, csak is egynek van hely a túlélésre!

Tartalom

15 karakter kártya
(3darabonkét: Herceg, Orgyilkos, Kapitány, Nagykövet, Grófnő)
6 összegző/súgó kártya
50 érme
Szabálykönyv

Előkészítés

Keverd meg az összes karakter kártyát, ossz minden játékosnak 2őt. A játékosok mindig megnézhetik a saját kártyájukat, de arcal lefel kell őket maguknál tartaniuk. A megmaradt lapokat a játéktér közepére helyezzük (**udvarház**).

Minden játékos kap 2 érmét. A játékosok pénze látható kell hogy legyen. A fennmaradó érméket játék közepére tesszük (**kincstár**).

Minden játékos kap egy összegző kártyát. Ez csak segítségül, mintául szolgál. A játékosoknak meg kell ismerni az összes lehetséges tevékenységet amit a karakterek folytathatnak.

Az a játékos aki az utolsó játékot nyerte kezd.

Cél

Megszüntetni az összes rivális befolyását és túlélni.

Influence (Befolyás)

A játékos előtt Lapjával lefelé 2 kártya jelképezi kik állnak a befolyása alatt az udvarházból. A karakterek a kártyákon képviselik azokat személyeket – és azok képességeit – akiket irányítunk.

Mindig amikor a játékos veszít egy befolyást a fel kell fednie az egyik kártyáját. A felfedett kártya úgy marad, hogy a többi játékos láthassa ki felett nem gyakorol több befolyást a játékos (ez a karakter már nem kerül vissza az udvarházba). A játékos maga dönti el, hogy a 2 befolyása közül melyiket szeretné elveszteni, azaz hogy melyik kártyáját fedi fel.

Ha játékos elveszítette minden befolyását akkor száműzetésbe kerül – azaz kiesik a játékból.

Játékmenet

A játék körökre osztva, az óra járásával egyirányba van játszva.

Minden körben a játékos csak egy műveletet végezhet el. A játékos nem passzolhat.

Miután a tevékenység ki lett választva, a többi játékosnak van lehetősége kihívni, vagy megakadályozni (közbeavatkozni) a tevékenységet.

Ha tevékenység nincs befolyásolva, akkor az automatikusan sikeresnek minősül.

A kihívások vannak megoldva először, amielőtt bármilyen művelet vagy közbeavatkozás végre lenne hajtva.

Ha a játékos elveszítette az összes befolyását – mind 2 kártyája arcal felfelé van – azonnal kiesett a játékból. A kártyák előttük maradnak az érmék pedig visszakerülnek a kincstárba.

A játék akkor ér véget, amikor már csak egy játékos maradt.

Actions (Tevékenységek)

A játékos bármilyen tevékenységet választhat amelyet szeretne, vagy amelyet megengedhet magának.

Néhány tevékenységhez (karakter művelet) szükséges a megfelelő befolyás megléte.

Ha karakter műveletet hajt végre a játékos ezzel azt állítja, hogy az ehhez igényelt karakter ott van a 2 kártyája között. Igazat is mondhat, de blöffölhet is. Nem kell megmutatni a kártyát egészen addig, míg kihívást nem kap. Ha nincs kihívás a tevékenység sikeresnek minősül.

Ha a játékos 10, vagy több érmével kezdi a kört, akkor el kell indítania a csapást (Coup) mint az egyetlen tevékenysége az akkori körében.

General Actions (Általános tevékenységek - mindig rendelkezésre állnak)

Income (jövedelem) – elvesz 1 érmét a kincstárból

Foreign Aid (külső segítség) – 2 érmét vesz el a kincstárból /a Duke (Herceg) közbavatkozhat/

Coup (csapás) – visszaad 7 érmét a kincstárba, és megindítja a csapást egy tetszőleges játékos ellen, aki azonnal elveszíti az egyik befolyását. A csapás MINDIG SIKERES. Ha 10 vagy több érmével kezded a kört kötelező csapást mérni.

Character Actions (Karakter műveletek)
(ha kihívással állsz szemben fel kell fedned a műveletednek megfelelő befolyásod)

Duke (Herceg) – **Tax** (adó)
Elvehetsz 3 érmét a kincstárból

Assassin (Orgyilkos) – **Assassinate** (gyilkosság)
Fizess 3 érmét a kincstárba, és indítsd meg a támadást egy másik játékos ellen, ha sikeres a játékos azonnal elveszíti az egyik befolyását. /A Contessa (Grófnő) blokkolhatja/

Captain (Kapitány) – **Steal** (rablás)
Elvehetsz 2 érmét egy másik játékostól. Ha csak egy érmével rendelkezik, akkor csak egyet. /Blokkolható, az Ambassador (Nagykövet) és Captain (Kapitány) által/

Ambassador (Nagykövet) – **Exchange** (csere)
Cseréld befolyást az udvarházból, végy el 2 tetszőleges kártyát az udvarházból. Válaszd ki a neked megfelelő(ke)t, majd szolgáltatass vissza 2 kártyát az udvarházba.

Counteractions (közbeavatkozás)
A közbeavatkozás nem más mint a mások által való közbelépés a játékos jelenlegi tevékenységébe/körébe.

A közbeavatkozás a karakter műveletkehez hasonlóan működik. A közbeavatkozó játékos azt állítja, hogy befolyása megfelelő ahhoz, hogy közbelépjen a jelenlegi játékos körébe. Állítható az igazság, de lehet blöffölni is. Nem kell felmutatni a kártyájukat, amíg nincsenek kihívásban. A beavatkozás kihívható, kihívás nélkül viszont automatikusan sikeresnek minősül. Ha egy akció sikeresen meg lett akadályozva, a művelet megghiúsul, de a műveletért fizetett összeg elköltve marad.

Duke (Herceg) – Blokkolja a Foreign Aid-ot (külső segítség)

Bármely játékos igényli, A Duke (Herceg) közbeavatkozhat. A játékos, aki megpróbálta igénybe venni a külső segítséget érme nélkül marad ebben a körben.

Contessa (Grófnő) – blokkolja az Assassination-t (gyilkosságot)

A játékos akit megpróbálnak meggyilkolni kijátszhatja a Contessa-t (Grófnőt), és beavatkozhat, hogy megakadályozza a gyilkosságot. A gyilkosság sikertelen lesz, de az Assassin-nek (Orgyilkosnak) kifizetett díj az elköltve marad

Captain (Kapitány), Ambassador (Nagykövet) – Block Stealing (Rablás megakadályozása)

A játékos akitől lopni akarnak állíthatja, hogy a befolyása alatt álló Ambassador (Nagykövet) vagy Captain (Kapitány) közbeavatkozik, hogy blokkolja a rablást. A játékos, amely rabolni próbált nem kap érmét az adott körben

Challenges (Kihívások)

Bármilyen tevékenység/művelet, vagy közbelépés, amelyik karakter befolyást használ az kihívható.

Bármely másik játékos adhat kihívást a jelenlegi játékosoknak, attól függetlenül, hogy ők bele vannak e vonva a tevékenységbe, vagy nem.

Ha a tevékenység és a közbelépés egyértelmű lett, a többi játékosnak lehetőséget kell adni a kihívásra. Ha a játék tovább haladt, már nem lehet visszamenőleg kihívást adni.

Ha egy játékos ki lett hívva, akkor be kell bizonyítaniuk hogy rendelkeznek a szükséges befolyással. Ezt az előttük levő megfelelő kártya felmutatásával teszik. Ha nem tudják vagy akarják bizonyítani, akkor elveszítik a kihívást. Ha állításuk igaznak bizonyul, akkor a kihívó veszt el a kihívást.

Bárki is veszíti el a kihívást, azonnal veszít a befolyásából is.

Ha játékos megnyeri a kihívást a megfelelő kártya felmutatásával, akkor a felmutatott kártyát vissza rakja az udvarházba. A paklit megkeveri és elvesz egy kártyát. *(Ezzel biztosítható az, hogy a játékos ne vesse el a jelenlegi befolyását, de a többiek se tudják ki áll a befolyása alatt jelenleg.)* Ezek után a körnek megfelelő tevékenység és közbeavatkozás van végrehajtva.