

COUP

U ne tako dalekoj budućnosti, vlada se vodi samo profitom od strane nove "Kraljevske klase" multinacionalnih generalnih direktora. Njihova pohlepa i apsolutna kontrola ekonomije svela je sve, osim par privilegovanih, na život siromaštva i očaja.

Iz potlačenih masa uzdigla se podzemna banda partizanskih ratnika fokusiranih na srgavanje ovih moćnih vladara. Velika hrabrost i napori ovih pobunjenika stvorili su nesklad, intrige i slabost na političkim sudovima nove Kraljevske klase, dovodeći vladu do ivice kolapsa.

Ali za vas, moćnog vladinog zvaničnika, ovo je prilika da manipulišete, podmićujete i blefiranjem nađete put u apsolutnu moć. Da biste bili uspešni, morate da uništite uticaj vaših rivala i da ih oterate u izgnanstvo. U ova turbulentna vremena mesta da preživi ima samo za jednu osobu.

Sadržaj

15 karata karaktera

(3 od svakog Vojvoda, Atentator, Kapetan, Ambasador, Baronica)

6 rezime karata

50 novčića

Pravila

Postavka

Promešajte sve karte karaktera i podelite po 2 svakom od igrača.

Igrači uvek mogu da pogledaju u svoje karte, ali moraju da ih drže licem nadole ispred sebe. Ostatak karata postavite na sredinu prostora za igranje kao špil Suda.

Svakom od igrača dajte 2 novčića. Novac svakog od igrača mora da bude vidljiv. Ostatak novčića postavite na sredinu prostora za igranje kao Trezor.

Dajte svakom od igrača po jednu kartu rezimea. Ovo je samo za pomoć. Igrači treba da se upoznaju sa svim akcijama i karakteristikama pre početka igre.

Igrač koji je pobedio u poslednjoj igri je početni igrač.

Cilj

Da eliminišete uticaj svih ostalih igrača i budete jedini preživeli.

Uticaj

Licem nadole okrenute karte ispred igrača predstavljaju onoga nad kim imaju uticaj na sudu. Karakteri odštampani na njihovim licem nadole okrenutim kartama predstavljaju na koje igrače taj igrač utiče i koje su njihove sposobnosti.

Svaki put kada igrač izgubi uticaj mora da okrene i otkrije jednu od svoje dve licem nadole okrenute karte. Otkrivene karte ostaju licem nagore ispred igrača, vidljive svakome i više ne obezbeđuju uticaj za igrača. Svaki igrač uvek bira koju od svojih karata želi da otkrije kada izgubi uticaj.

Jednom kada igrač izgubi sav svoj uticaj on je progнан i izbačen iz igre.

Tok igre

Igra se igra po potezima u smeru kazaljke na satu.

U svakom potezu igrač bira samo jednu akciju. Igrač ne može da propusti potez.

Nakon što je akcija izabrana ostali igrači imaju priliku da izazovu ili neutrališu tu akciju.

Ako akcija nije izazvana ili neutralisana, akcija je automatski uspešno izvedena.

Izazovi se rešavaju prvi, pre rešavanja akcija ili neutralisanja.

Kada je igrač izgubio sav svoj uticaj i kada su obe njegove karte licem nagore ispred njega, on je odmah izbačen iz igre.

On ostavlja svoje karte licem nagore i vraća sve svoje novčiće nazad u Trezor.

Igra se završava kada je samo jedan igrač ostao.

Akcije

Igrač može da izabere bilo koju akciju koju želi i može da priušti.

Neke akcije (*Akcije karaktera*) zahtevaju uticaj na karaktere.

Ako izabere Akciju karaktera, igrač mora da tvrdi da je potreban karakter jedan od njegovih licem nadole okrenutih karata. On možda govori istinu ili blefira. On ne mora da otkrije ni jednu od svojih licem nadole karata osim ako je izazvan. Ako nije izazvan on automatski uspeva.

Ako igrač započne svoj potez sa 10 (ili više) novčića on mora da izvede Coup u tom potezu kao njegovu jedinu akciju.

Opšte akcije

[Uvek dostupne]

Prinos

Uzmite 1 novčić iz Trezora.

Strana pomoć

Uzmite 2 novčića iz Trezora. (*Može biti blokirano od strane Vojvode.*)

Coup

Platite 7 novčića Trezoru i izvedite Coup protiv drugog igrača. Taj igrač odmah gubi jedan uticaj. Coup je uvek uspešno izveden. Ako započnete Vaš potez sa 10 (ili više) novčića, Vi ste u obavezi da pokrenete Coup.

Akcije karaktera

[Ako je izazvan, igrač mora da pokaže da ima uticaj na relevantnog karaktera.]



Vojvoda - Porez

Uzmite 3 novčića iz Trezora.



Atentator - Atentat

Platite 3 novčića Trezoru i izvedite atentat na drugog igrača. Ako je uspešan igrač odmah gubi uticaj. (*Može biti blokirano od strane Baronice.*)



Kapetan - Kradu

Uzmite 2 novčića od nekog drugog igrača. Ako ima samo jedan novčić, uzmite samo jedan. *(Može biti blokiran Ambasadorom ili Kapetanom.)*



Ambasador - Zamenam

Zamenite karte sa Sudom. Prvo uzmite 2 nasumične karte iz špila Suda. Odaberite koje, ako i jednu, da zamenite sa svojim licem nadole kartama. Zatim vratite dve karte u špil Suda.

Neutralizacija

Neutralizovanje mogu da urade drugi igrači da bi intervenisali ili blokirali akciju igrača.

Neutralizacije rade kao i akcije karaktera. Igrači mogu da tvrde da imaju uticaj nad bilo kojim karakterom i koriste njihove sposobnosti da bi neutralisali drugog igrača. Oni možda govore istinu, a možda i blefiraju. Oni ne moraju da pokažu karte sve dok nisu izazvani. Neutralizacije mogu biti izazvane, ali ako nisu izazvane one automatski uspevaju. Ako je akcija uspešno neutralisana, akcija propada, ali novčići koji su plaćeni kao cena ostaju potrošeni.



Vojvoda - Blokiranje stranu pomoć

Bilo koji igrač koji tvrdi da je Vojvoda može da neutrališe i blokira igračev pokušaj da sakupi stranu pomoć. Igrač koji pokušava da dobije stranu pomoć ne dobija novčiće u tom potezu.



Baronica - Blokiranje atentat

Igrač nad kojim se izvršava atentat može da tvrdi da je Baronica i neutrališe i blokira atentat. Atentat propada, ali cena plaćena od strane igrača za Atentatora ostaje potrošena.



Ambasador/Kapetan - Blokiranje krađu

Igrač od koga se krađe može da tvrdi da je bilo Ambasador ili Kapetan da bi neutralisao i blokirao krađu. Igrač koji pokušava da ukrade ne dobija novčiće u tom potezu.

Izazivanje

Bilo koja akcija ili neutralisanje korišćenjem uticaja karaktera može biti izazvana.

Bilo koji igrač može da traži izazivanje igraču bez obzira na to da li je umešan u tu akciju.

Jednom kada je akcija ili neutralisanje objavljeno, ostalim igračima mora biti data prilika za izazov. Kada se igra nastavi izazovi se ne mogu tražiti retroaktivno.

Ako je igrač izazvan on mora da dokaže da je imao odgovarajući uticaj pokazivanjem relevantnog karaktera kao jednog od njegovih licem nadole okrenutih karata. Ako ne mogu ili ne žele, da dokažu, oni gube izazov. Ako mogu, izazivač gubi.

Ko god da izgubi izazov odmah gubi jedan uticaj.

Ako igrač pobjedi u izazovu pokazivanjem relevantne karte karaktera, on prvo vrati tu kartu u špil Suda, ponovo promeša špil Suda i uzima jednu zamensku kartu nasumično. *(Na taj način on nije izgubio uticaj, a ostali igrači ne znaju novu kartu uticaja koju on ima.)* Zatim se rešavaju akcije i neutralizacije.

Ako je akcija uspešno izazvana cela akcija propada i novac plaćen kao cena za akciju vraća se igraču.

Primer igre

3 igrača. Svako počinje sa 2 karte uticaja i 2 novčića. Preostalih 9 karata karaktera sačinjavaju špil Suda.

Aleksandri je dodeljena Baronica i Vojvoda. Ona počinje i u svom prvom potezu ona tvrdi da je Vojvoda i uzima 3 novčića. Niko je ne izaziva. Ona sada ima 5 novčića.

Dorđe ima Kapetana i Baronicu. Ali u svom potezu on blefira i tvrdi da je Ambasador. Niko ga ne izaziva tako da on uzima dve nove karte iz špila Suda. Atentatora i Vojvodu. On čuva Atentatora i Kapetana koga je već imao i vraća Vojvodu i Baronicu nazad u špil Suda. On još uvek ima 2 novčića.

Gaji je podeljen Atentator i Vojvoda. U svom prvom potezu on tvrdi da je Vojvoda i uzima 3 novčića. Đorđe misli da Gaja blefira i izaziva ga. Gaja pokazuje Vojvodu i pobeđuje u izazovu. Gaja je sačuvao 3 novčića koja je dobio sa Vojvodom, ali mora da vrati Vojvodu u špil Suda. On meša špil Suda i uzima novu nasumičnu kartu, Baronicu. Đorđe je izgubio izazov i mora da izgubi uticaj. On bira da izgubi svog Atentatora, okreće ga i ostavlja ga licem nagore ispred sebe.

Nakon prvog poteza:

Aleksandri su preostala 2 uticaja (*Baronica i Vojvoda*) i 5 novčića.

Đorđu je preostao 1 uticaj (*Kapetan*) i 2 novčića.

Gaji su preostala 2 uticaja (*Atentator i Baronica*) i 5 novčića.

Jedan Atentator je otkriven i nalazi se licem nagore na stolu.

Nastavljamo...

Aleksandra nastavlja da tvrdi da je Vojvoda. Ona uzima 3 novčića, niko je ne izaziva. Ona sada ima 8 novčića.

Đorđe uzima samo 1 novčić. On ne mora da tvrdi da ima uticaj na bilo kog karaktera i niko ne može to da blokira. On sada ima 3 novčića.

Gaja tvrdi da je Atentator, plaća 3 novčića Trezoru i pokušava da izvede atentat na Aleksandru. Niko ne izaziva njegovog Atentatora, ali Aleksandra tvrdi da ima Baronicu koja blokira Atentatora. Niko je ne izaziva tako da je atentat propao. 3 novčića ostaju potrošena tako da Gaja sada ima 2 novčića.

Aleksandra sada troši 7 novčića da lansira Coup protiv Gaje. Coup se ne može blokirati. Gaja gubi jedan uticaj i odlučuje da preda Baronicu. Aleksandri je preostao samo 1 novčić.

Đorđe tvrdi da je Kapetan da bi uzeo 2 novčića od Gaje. Niko ne izaziva Đorđevog Kapetana, ali Gaja tvrdi da ima Ambasadora koji blokira Kapetana. Đorđe se odlučuje na izazov. Gaja ne može da pokaže Ambasadora i gubi svoj poslednji uticaj, okrećući Atentatora. Đorđe dobija 2 novčića od Kapetanove uspešne krađe i sada ima 5 novčića.

U ovom trenutku

Aleksandri su preostala 2 uticaja (*Baronica i Vojvoda*) i 1 novčić.

Đorđu je preostao 1 uticaj (*Kapetan*) i 5 novčića.

Gaja je ispio iz igre.

Dva Atentatora i jedna Baronica su otkriveni i nalaze se licem nagore na stolu.

Igra se nastavlja...

Napomena: Dupla opasnost od Atentata

Da li je moguće izgubiti 2 uticaja u jednom potezu ako se neuspešno branite protiv atentata. Na primer, ako izazovete Atentatora koji je iskorišćen protiv Vas i izgubite izazov, izgubićete jedan uticaj za izgubljeni izazov i jedan uticaj za uspešan atentat. Ili ako ste blefirali za Baronicu da biste blokirali pokušaj atentata i izazvani ste, izgubićete 1 uticaj za izgubljeni izazov i zatim gubite 1 uticaj za uspešan atentat.

Totalni (manjak) poverenja

Bilo kakvi pregovori su dozvoljeni, ali nijedan nikada nije obavezujuć.

Igračima nije dozvoljeno da otkriju bilo koju od svojih karata ostalim igračima.

Novčići ne mogu da se daju ili pozajmljuju drugim igračima.

Ne postoji drugo mesto.

Coup u dva igrača i varijanta za dva igrača

Kada igrate Coup u dva igrača, početni igrač dobija samo 1 novčić na početku igre.

Kao varijacija, Coup može da se igra u dva igrača sa sledećim izmenama u postavci:

Podelite karte u 3 seta po 5 (*svaki set ima po jedan od svakog karaktera*).

Svako od igrača uzma jedan set, tajno bira jednu kartu, a ostatak odbacuje.

Promešajte treći set i podelite jednu kartu svakom od igrača, a zatim ostavite preostale tri karte licem nadole kao špil Suda.

Zasluge

Dizajn igre: Rikki Tahta, La Mame Games

Razvoj: Haig Tahta & Sacha Tahta

Testiranje: Everyone at La Mame

Grafički dizajn: Luis Francisco, Stephanie Gustafsson

Ilustracije: Jarek Nocon



COUP VAM SE DOPADA?

Vaša lokalna prodavnica ima proširenje Reformacija koja donosi nove uloge, više akcija i više igrača da igraju Coup.

COUP REBELLION G54

je uzbudljivi nastavak Coup-a. G54 koristi ista, jako brza, pravila koja se nalaze u Coup-u i dodaje jedan dodani sloj strategije putem odabira od karaktera.

POSTOJI PREKO 5000 RAZLIČITIH NAČINA DA IGRATE G54!

NAPOMENA - COUP NIJE POTREBAN DA BISTE IGRALI I TE DVE IGRE SE NE MOGU SPAJATI.



THE RESISTANCE

U ovoj ultimativnoj igri skrivenih karaktera, dedukcije i obmane za 5 do 10 igrača.

Hidden Agenda, Hostile Intent i The Plot Thickens su proširenja koja su već dostupna za The Resistance koja dodaju nebrojane sate varljive sreće.



"Dve smešne i zarazne društvene igre!"



Ako Vam se dopala ova igra, možete da pronađete mnogo odličnih igara ako posetite www.IndieBoardsAndCards.com

**Indie
Boards
& Cards**