



In un futuro non troppo distante, il governo mira solo al profitto mediante una nuova “classe dirigente” di CEO multinazionali. La loro avidità e il loro controllo assoluto dell’economia afflitto tutti, tranne pochi privilegiati, che ora vivono in povertà e disperazione. Dalle masse oppresse nacque The Resistance, un’organizzazione il cui obiettivo consiste nell’eradicare questi potenti sovrani. Gli sforzi valorosi della The Resistance hanno creato discordie, intrighi e debolezze nelle corti politiche dei salotti buoni, portando il governo sull’orlo del collasso. Ma per te, un influente ufficiale governativo, tutto questo ti offre l’opportunità di manipolare le persone, oliare gli ingranaggi del potere e farti strada con sotterfugi per raggiungere il potere assoluto.

Per aver successo, devi distruggere l’influenza dei tuoi rivali e mandarli in esilio.

In questi tempi turbolenti c’è spazio soltanto per la sopravvivenza del singolo.

Contenuti

15 carte personaggio

(3 di ogni tipo per il Duca, l’Assassino, il Capitano, l’Ambasciatore, la Contessa)

3 carte personaggio Inquisitore – una variante di personaggio usata al posto dell’Ambasciatore.

Vedi la sezione delle regole opzionali.

12 carte con illustrazioni alternative – da usare come rimpiazzo alle carte personaggio o per giocare con più di 6 giocatori. Vedi la sezione delle regole opzionali.

(2 di ogni tipo per il Duca, l’Assassino, il Capitano, l’Ambasciatore, la Contessa, l’Inquisitore)

6 carte riassuntive

50 gettoni

Regolamento

Preparazione

Mischia tutte le carte personaggio e distribuiscine 2 a ciascun giocatore. I giocatori possono sempre guardare le loro carte ma devono tenerle a faccia in giù davanti a loro. Piazzate le rimanenti carte personaggio nel centro dell’area di gioco a formare il mazzo della Corte.

Distribuite a ciascun giocatore 2 gettoni. Le monete dei giocatori devono essere tenute in vista. Piazzate i rimanenti gettoni nel centro dell’area di gioco a formare la Tesoreria.

Distribuite a ciascun giocatore una carta riassuntiva. Questa carta è puramente riepilogativa. I giocatori dovrebbero familiarizzare con tutte le azioni e con tutti i personaggi prima di iniziare il gioco.

La persona che ha vinto l’ultima partita inizia il gioco.

Obiettivo del Gioco

Eliminare l'influenza di tutti gli altri giocatori e rimanere l'ultimo sopravvissuto.

Influenza

Le carte a faccia in giù di fronte a ciascun giocatore rappresentano i personaggi su cui si può far valere la propria influenza a corte. I personaggi delle carte a faccia in giù rappresentano i personaggi che il giocatore influenza e le rispettive abilità di cui può disporre.

Ogni volta che un giocatore perde influenza dovrà capovolgere e rivelare una delle proprie carte personaggio a faccia in giù. Le carte personaggio rivelate rimangono a faccia in su davanti al personaggio, saranno visibili a tutti e non potranno più fornire influenza a quel giocatore. Ciascun giocatore può scegliere liberamente quale delle proprie carte rivelare nel momento in cui perde influenza.

Quando un giocatore perde tutta la propria influenza viene esiliato ed è fuori dal gioco.

Il Gioco

La partita viene giocata in turni in ordine orario.

In ciascun turno un giocatore può scegliere solo un'azione. Un giocatore non può passare. Dopo che l'azione viene scelta, gli altri giocatori hanno l'opportunità di sfidarlo o di reagire a quell'azione.

Se un'azione non viene sfidata o non vi è reazione, l'azione ha automaticamente successo.

Le sfide sono risolte prima che venga risolta qualsiasi azione o qualsiasi reazione.

Quando un giocatore ha perso tutta la sua influenza in modo che entrambe le sue carte sono a faccia in su davanti a lui, allora quel giocatore è immediatamente fuori dal gioco.

Quel giocatore lascia le sue carte a faccia in su e mette tutti i propri gettoni nella Tesoreria.

Il gioco termina quando rimane solo un giocatore.

Azioni

Un giocatore può scegliere una qualsiasi azione desideri e possa permettersi.

Alcune azioni (*le Azioni dei Personaggi*) richiedono che si influenzino i personaggi.

Se viene scelta un’Azione dei Personaggi, un giocatore deve dichiarare che quel personaggio richiesto sia una delle sue carte a faccia in giù. Il giocatore può dire la verità o mentire. Non deve rivelare le proprie carte a faccia in giù a meno che non sia sfidato. Se non viene sfidato, ha automaticamente successo.

Se un giocatore inizia il suo turno con 10 (o più) gettoni, deve lanciare un Colpo di Stato in quel turno come sua unica azione.

Azioni Generali

(Sempre disponibili)

Reddito

Prendi 1 gettone dalla Tesoreria

Aiuto Estero

Prendi 2 gettoni dalla Tesoreria. *(Può essere bloccato dal Duca)*

Colpo di stato

Paga 7 gettoni alla Tesoreria e lancia un Colpo di Stato contro un altro giocatore. Quel giocatore perde immediatamente influenza. Un Colpo di Stato ha sempre successo. Se inizi il tuo turno con 10 (o più) gettoni, devi compiere un Colpo di Stato.

Azioni dei Personaggi

(Se sfidato, un giocatore deve rivelare la propria influenza mostrando l’appropriato personaggio)

Duca – Tasse

Prendi 3 gettoni dalla Tesoreria

Assassino – Assassinare

Paga 3 gettoni alla Tesoreria e ordina un assassinio contro un altro giocatore. Se ha successo, quel giocatore perde immediatamente un’influenza. *(Può essere bloccato dalla Contessa)*

Capitano – Rubare

Prendi 2 gettoni da un altro giocatore. Se hanno solo un gettone, prendi solo quel gettone. (Può essere bloccato dall'Ambasciatore o dal Capitano)

Ambasciatore – Scambiare

Scambia le carte con la Corte. Prima, prendi 2 carte a caso dal mazzo della Corte. Scegli quali, se lo desideri, scambiare con le tue carte a faccia in giù. Infine, rimetti due carte nel mazzo della Corte.

Reagire

Le reazioni possono essere compiute dagli altri giocatori per intervenire o bloccare l'azione di un giocatore.

Le reazioni agiscono nello stesso modo delle Azioni dei Personaggi. Il giocatore può dichiarare di avere influenza su un qualsiasi personaggio e utilizzare la relativa abilità per reagire all'avversario. Il giocatore può dire la verità o mentire. Non deve rivelare le proprie carte a faccia in giù a meno che non sia sfidato. La reazione può essere sfidata, altrimenti ha automaticamente successo. Se un'azione viene bloccata con successo da una reazione, quell'azione fallisce ma ogni gettone pagato per il suo costo rimane speso.

Duca – Blocca l' Aiuto Estero

Ogni giocatore che dichiara di avere l'influenza del Duca può reagire a bloccare il tentativo di un avversario di ottenere un aiuto estero. Quel giocatore che ha cercato di ottenere un aiuto estero non riceve alcun gettone in quel turno.

Contessa – Blocca l'Assassinio

Il giocatore che è bersaglio di un assassinio può dichiarare di avere l'influenza della Contessa e reagire bloccando il tentativo di assassinio. Quel tentativo di assassinio fallisce ma il costo pagato dall'avversario al proprio assassino rimane speso.

Ambasciatore/Capitano – Blocca il Furto

Il giocatore che è bersaglio di un furto può dichiarare di avere l'influenza dell'ambasciatore o del Capitano e reagire bloccando il tentativo di furto. L'avversario che ha tentato il furto non riceve alcun gettone in quel turno.

Sfidare

Ogni azione o reazione che utilizza l'influenza di un personaggio può essere sfidata.

Ogni altro giocatore può lanciare un sfida contro un giocatore indipendentemente se sia o meno coinvolto nell'azione.

Una volta che un'azione o una reazione viene dichiarata, gli altri giocatori devono dare la possibilità di lanciare una sfida. Quindi il gioco continua e le sfide non possono essere più dichiarate per azioni risolte.

Se un giocatore viene sfidato, deve mostrare di avere influenza dichiarata rivelando l'appropriato personaggio tra le sue carte a faccia in giù. Se sprovvisto di quella carta, o non vuole mostrarla, allora perde la sfida. Altrimenti, lo sfidante perde.

Chiunque perda la sfida perde immediatamente un'influenza.

Se un giocatore vince una sfida mostrando l'appropriata carta, prima rimette quella carta nel mazzo della Corte, lo mischia nuovamente e poi ne prende una carta a caso (*in questo modo non perde alcuna influenza e gli altri giocatori non conosceranno la nuova carta personaggio su cui può vantare influenza*). Infine l'azione o le reazioni vengono risolte.

Se un'azione viene bloccata con successo da una sfida, allora l'intera azione fallisce, e qualsiasi gettone pagato come costo dell'azione viene restituito a quel giocatore.

Esempio di Gioco

3 giocatori. Ciascuno inizia con 2 carte personaggio e 2 gettoni. Le rimanenti 9 carte personaggio vanno a formare il mazzo della Corte.

Natasha ha la Contessa e il Duca. Gioca per prima e nel suo turno dichiara di avere l'influenza del Duca per reclamare 3 gettoni di tasse. Nessuno la sfida. Natasha ora ha 5 gettoni.

Sacha ha il Capitato e la Contessa. Tuttavia, nel suo turno mente e dichiara di avere influenza sull'Ambasciatore. Nessuno lo sfida, pertanto prende due nuove carte dal mazzo della Corte. Un Assassino e un Duca. Tiene l'Assassino e il Capitano che già aveva, e rimette il Duca e la Contessa nella Corte. Continua ad avere 2 gettoni.

Haig ha un Assassino e un Duca. Nel suo primo turno, dichiara di avere un Duca per prendere 3 gettoni. Sacha pensa che Haig stia mentendo, e lo sfida. Haig rivela il suo Duca, e vince la sfida. Haig può così prendere i 3 gettoni che il Duca gli consente di ottenere, ma deve riporre la carta del Duca nel mazzo della Corte. Quindi mischia il mazzo della Corte e pesca a caso una nuova carta, la Contessa. Invece Sacha che ha perso la sfida deve perdere un'influenza. Sceglie di perdere il suo Assassino, lo capovolge e gira la carta a faccia in su e la lascia di fronte a sé.

Dopo il primo turno:

Natasha dispone ancora di 2 influenze (*La Contessa e il Duca*) e di 5 gettoni.

Sacha resta con 1 influenza (*il Capitano*) e 2 gettoni.

Haig ha 2 influenze (*l'Assassino e la Contessa*) e 5 gettoni.

Un Assassino è stato rivelato e si trova a faccia in su, sul tavolo.

Il gioco continua...

Natasha insiste con il Duca. Ottiene 3 gettoni, dal momento che nessuno la sfida. Ora possiede 8 gettoni.

Sacha si accontenta di far cassa, prendendo 1 gettone come Reddito. Non deve dichiarare la sua influenza su nessun personaggio e, d'altra parte, nessun giocatore può bloccarlo. Ora si ritrova con 3 gettoni.

Haig dichiara di voler compiere un Assassinio, pagando 3 gettoni alla Tesoreria cerca di assassinare Natasha. Nessuno sfida il suo Assassino, ma Natasha dice di avere a sua disposizione la Contessa, che blocca l'Assassino. Nessuno la sfida, così il tentativo di assassinio fallisce. I 3 gettoni rimangono spesi, quindi ad Haig rimangono adesso 2 gettoni.

Natasha ora spende 7 gettoni per ordire un Colpo di Stato contro Craig. Un Colpo di stato non può essere bloccato. Haig perde un'influenza e sceglie di girare a faccia in su la sua Contessa. Natasha rimane con 1 gettone.

Sacha dichiara di avere il Capitano per rubare 2 gettoni ad Haig. Nessuno sfida il Capitano di Sacha, ma Haig dichiara di avere un Ambasciatore che blocca il Capitano. Sacha lo sfida. Haig non ha l'Ambasciatore, perciò gira a faccia in su anche il suo Assassino. Sacha riceve 2 gettoni ottenuti dal furto del Capitano andato a buon fine ed ora ha un totale di 5 gettoni.

A questo punto:

Natasha ha 2 influenze (*la Contessa e il Duca*) e 1 gettone.

Sacha ha 1 influenza (*il Capitano*) e 5 gettoni.

Haig è stato eliminato dal gioco.

Due assassini e una Contessa sono stati rivelati e sono a faccia in su, sul tavolo.

Il gioco continua...

Note: Doppi Pericoli dell'Assassinio

È possibile perdere 2 influenze in un turno se non riesci a difenderti contro un assassinio. Per esempio, se sfidi un assassino usato contro di te ma perdi la sfida, allora prima perderai 1 influenza per aver perso la sfida e poi 1 influenza per l'assassinio andato a buon fine. Oppure, se menti asserendo di avere la Contessa per bloccare il tentativo di assassinio, ma vieni sfidato, allora prima perderai 1 influenza per aver perso la sfida e poi 1 influenza per l'assassinio andato a buon fine.

(Perdita) Totale di Fiducia

È permesso qualsiasi tipo di negoziazione, ma nessuno è vincolante.

Non è permesso ai giocatori di rivelare nessuna delle proprie carte agli altri giocatori.

Nessun gettone può essere dato o prestato agli altri giocatori.

Non c'è nessuna medaglia d'argento in questo tipo di competizione!

Coup per Due Giocatori e Variante di Coup per Due Giocatori

Quando Coup viene giocato da due giocatori, il giocatore iniziale riceve soltanto 1 gettone durante la preparazione del gioco.

Come variante, Coup può essere giocato da due giocatori con queste differenze nella preparazione:

dividete le carte in 3 mazzetti di 5 carte ciascuno (*ogni mazzetto presenta un solo tipo di personaggio*).

Ogni giocatore prende un mazzetto e in segreto sceglie una carta e scarta le restanti.

Mischiate il terzo mazzetto e distribuite una carta ad entrambi i giocatori, ed infine mettete le rimanenti tre carte a faccia in giù nel centro dell'area di gioco per formare il mazzo delle Corte.

Variante dell'Inquisitore

Rimuovete tutti e 3 le carte personaggio Ambasciatore dal mazzo della Corte e sostituitele con 3 carte personaggio Inquisitore.

L'Inquisitore presenta le seguenti due azioni, ma solo una può essere scelta in un turno:

Scambio – Scambia una carta con la Corte. Prima, prendi una carta a caso dal mazzo della Corte. Scegli quale, se lo desideri, scambiare con le tue carte a faccia in giù. Infine, rimetti una carta nel mazzo della Corte.

Esaminare – Guarda una carta di un avversario e imponi uno Scambio. Prima, l'avversario selezionato sceglie una delle sue carte a faccia in giù e la mostra all'Inquisitore. L'Inquisitore guarda quella carta e può o restituirla al suo avversario, o costringere il suo avversario a pescare una nuova carta a caso dal mazzo della Corte e poi riporre la carta esaminata nel mazzo della Corte.

Come reazione, l'Inquisitore **Blocca il Furto**.

Variante di Coup per Sei o Più Giocatori

Coup può essere giocato con 7 o 8 giocatori includendo 4 carte di ciascun tipo di personaggio nel mazzo della Corte (20 carte in totale). Coup può essere giocato da 9 o 10 giocatori includendo 5 carte di ciascun tipo di personaggio nel mazzo della Corte (25 carte in totale).

Nota: Giocare con più di 6 giocatori può incrementare significativamente il tempo di gioco e può comportare lunghe attese per i giocatori che vengono eliminati per primi. Si raccomanda di impiegare questa variante solo per giocatori esperti e situazioni eccezionali.

Crediti:

Ideazione: Rikki Tahta, La Mane Games

Sviluppo: Haig Tahta & Sacha Tahta






Traduzione: Marco "MindbendeR" Grosso

Testing: Tutti quanti a La Mane

Progetto Grafico: Luis Francisco

Illustrazioni: Jarek Nocoń

COUP – Fare un'azione (se hai 10 o + monete è obbligatorio fare il Colpo di Stato)

Personaggio	Azione	Effetto	Reazione che può attivare
---	Reddito	prendi un gettone	x
---	Aiuto Estero	prendi due gettoni	x
---	Colpo di Stato	Paga 7 gettoni e decidi chi fra i giocatori deve perdere influenza	x
 Duke	Tasse	Prendi 3 gettoni	Può bloccare l'aiuto estero
 Assassin	Assassinio	Paga 3 gettoni e scegli chi fra i giocatori deve perdere influenza	x
 Ambassador	Scambio	Scambia carte con il mazzo della Corte	Può bloccare il furto
 Captain	Furto	Prendi 2 gettoni da un giocatore a tua scelta	Può bloccare il furto
 Contessa	x	x	Può fermare l'assassinio