

Coups



Livro de Regras



Coup

Você é chefe de uma família em uma cidade-estado italiana administrada por uma corte fraca, corrupta e repleta de intrigas. Você está tentando controlar a cidade através de manipulação, blefe e suborno para chegar ao poder.

Seu objetivo é destruir a influência de todas as outras famílias, forçando-as ao exílio. Apenas uma família sobreviverá.

Componentes



25 Cartas de personagem

(5 de cada: Duque, Assassino, Capitão, Embaixador, Condessa)



05 Cartas de Inquisidor

(personagem alternativo ao Embaixador)



06 Cartas de ajuda



06 Moedas de ouro

(equivalente a 5 moedas)



24 Moedas



Preparação

Separe as cartas de personagem conforme sua preferência:

15 Cartas – Artes iguais para cada personagem

(Menos informações são reveladas aos jogadores)



15 Cartas – Artes diferentes para cada personagem

(Mais informações são reveladas aos jogadores)



Objetivo

Eliminar as influências de todos os outros jogadores e ser o último jogador na partida.



Embaralhe as cartas de personagem e distribua para cada jogador:

Duas cartas viradas para baixo.

Os jogadores podem olhar suas cartas a qualquer momento, mas devem mantê-las viradas para baixo à sua frente. Coloque as cartas restantes na área de jogo formando o Baralho da Corte.

Duas moedas.

O dinheiro de cada jogador deve permanecer sempre visível. Coloque as moedas restantes na área de jogo formando o Tesouro Central.

Uma carta de ajuda.

Esta é apenas para referência. Os jogadores devem se familiarizar com todas as ações e personagens antes de começar a partida.



O vencedor da última partida é o primeiro a jogar.

A Influência

As cartas viradas para baixo na frente do jogador representam suas influências na corte. Os personagens ilustrados nas cartas possuem ações que ficam disponíveis para uso, enquanto estiverem virados para baixo.

Sempre que um jogador perder uma influência ele deve virar uma de suas cartas para cima. O jogador sempre escolhe qual de suas cartas ele deseja revelar quando perde uma influência.

Cartas reveladas permanecem visíveis para todos e não fornecerão mais influência para o jogador.

Quando um jogador perde suas duas influências ele é exilado e está fora da partida.



A Partida

A partida é disputada com cada jogador realizando seu turno e passando a vez para o próximo em sentido horário.

No seu turno o jogador escolhe apenas uma ação. Não é permitido passar a vez sem realizar uma ação. Após a ação ser escolhida, os outros jogadores têm a oportunidade de contestar ou bloquear, quando possível.

Se uma ação não é contestada ou bloqueada, ela é automaticamente bem sucedida. Contestações são resolvidas antes de qualquer ação ou ação contrária.

Quando um jogador perde todas as suas influências ele está imediatamente fora da partida. Ele deixa suas cartas viradas para cima e devolve todas as suas moedas ao Tesouro Central.

Quaisquer promessas e acordos são permitidos, mas não há qualquer obrigação de cumpri-los.

Os jogadores não podem revelar nenhuma das suas cartas para os outros jogadores. Nenhuma moeda pode ser dada ou emprestada a outros jogadores.

Ações

Um jogador pode escolher qualquer ação se puder pagar por ela.

Se optar por uma ação de personagem, o jogador deve declarar que aquele personagem influenciado é uma de suas cartas viradas para baixo. Ele pode estar dizendo a verdade ou blefando.

Ele não precisa revelar nenhuma de suas cartas viradas para baixo a menos que ele seja contestado. Se não for contestado, a ação é automaticamente bem sucedida.

Se um jogador começa seu turno com 10 (ou mais) moedas, sua ação será Golpe de Estado, obrigatoriamente.





Ações Gerais (Sempre disponíveis)

Renda



Pegue 1 moeda do Tesouro Central.

Ajuda Externa



Pegue 2 moedas do Tesouro Central. (*Pode ser bloqueada pelo Duque*)



Golpe de Estado

Pague 7 moedas para o Tesouro Central e aplique um Golpe contra outro jogador. Esse jogador perde imediatamente uma influência.

O golpe é sempre bem sucedido. Se você começar o seu turno com 10 (ou mais) moedas será obrigado a dar um Golpe.

Ações de Personagens

(Se contestado, o jogador deve mostrar que influencia o personagem necessário)



Duque – Taxar

Pegue 3 moedas do Tesouro Central.



Assassino – Assassinar

Pague 3 moedas para o Tesouro Central e tente assassinar outro jogador. Se for bem sucedido, aquele jogador perde imediatamente uma influência.

(Pode ser bloqueada pela Condessa)



Capitão – Extorquir

Pegue 2 moedas de outro jogador.

Se ele só tiver uma moeda, pegue apenas uma.

(Pode ser bloqueada pelo Embaixador/Inquisidor ou Capitão)



Embaixador – Trocar

Pegue duas cartas aleatórias do Baralho da Corte e junte com suas cartas ainda viradas para baixo. Em seguida, escolha e embaralhe duas destas no Baralho da Corte. Você deve continuar com o mesmo número de influências que tinha antes da ação.





Ações Contrárias

(Podem ser feitas por outros jogadores para intervir e bloquear a ação de um jogador)

Ações contrárias funcionam como as ações de personagem.

O jogador pode afirmar que influencia qualquer um dos personagens e usar sua ação contrária para bloquear uma ação de outro jogador.

Ele pode estar dizendo a verdade ou blefando. Ele não precisa mostrar suas cartas a menos que seja contestado. Ações contrárias podem ser contestadas, mas se não forem, são automaticamente bem sucedidas.

Se uma ação é bloqueada com sucesso, a ação falha, mas todas as moedas gastas para pagar a ação não são devolvidas para o jogador.



Duque – Bloqueia Ajuda Externa

Qualquer jogador que reivindicar o Duque pode bloquear em um jogador tentando receber ajuda externa. O jogador que tentava ganhar ajuda externa não recebe nenhuma moeda neste turno.



Condessa – Bloqueia Assassinato

O jogador que está sendo assassinado pode reivindicar a Condessa e bloquear o assassinato. O assassinato falha, mas as moedas pagas pelo Assassino não são devolvidas.



Embaixador/Inquisidor ou Capitão – Bloqueia Extorsão

O jogador que está sendo extorquido pode reivindicar tanto o Embaixador/Inquisidor quanto o Capitão e bloquear a extorsão. O jogador que tentava extorquir não pega moedas neste turno

Contestações

Qualquer ação ou ação contrária de personagem pode ser contestada.

Qualquer jogador pode contestar o outro jogador, independentemente de estarem ou não envolvidos na ação. Uma vez que uma ação ou ação contrária é declarada, deve ser dada aos outros jogadores uma oportunidade para contestar. Se a partida prosseguir, a ação não poderá mais ser contestada.



Se um jogador é contestado, ele deve provar que possui a influência necessária, mostrando que o personagem relevante era uma de suas cartas viradas para baixo. Se não puder, ou não quiser prová-lo, ele perde o desafio. Se puder e quiser, o contestante perde e, em seguida, a ação ou ação contrária é resolvida.

Se uma ação é contestada com sucesso, toda a ação falha e as moedas que seriam pagas como o custo da ação são devolvidas para o jogador.

Quem perder a contestação imediatamente perde uma influência.

Se o jogador ganha uma contestação, mostrando a carta de personagem relevante, primeiro ele devolve aquela carta para o Baralho da Corte, embaralha as cartas e pega uma nova carta aleatoriamente. Desta forma, ele não perde uma influência e outros jogadores não saberão a nova carta de influência que ele possui.

Atenção! Perigo do Assassinato Duplo

É possível perder 2 influências em um turno se você falhar ao se defender contra um assassinato. Por exemplo, se você contestar um Assassino usado contra você e perder, você vai perder uma influência para o desafio perdido e, em seguida, uma influência para o assassinato com sucesso. Ou se você blefar sobre ter a Condessa para bloquear uma tentativa de assassinato e for contestado, você vai perder uma influência para a contestação perdida e, em seguida, perder uma influência para o assassinato com sucesso.

Final da Partida

A partida termina quando houver apenas um jogador com influências.

Não existem empates ou segundo colocado.



Variante: Coup em 2 jogadores

Coup também pode ser jogado em dois jogadores com essas alterações:

O jogador inicial pega apenas 1 moeda no início da partida.

Crie conjuntos com uma carta de cada um dos 5 personagens. Cada jogador pega um dos conjuntos e escolhe secretamente uma carta para ser sua primeira influência. Separe as demais cartas, sem revelar. Elas não serão usadas nesta partida. Embaralhe o terceiro conjunto e cada jogador pega uma carta para ser sua segunda influência. As demais 3 cartas formarão o Baralho da Corte.

Golpe Declarado (Opcional)

Ao realizar um Golpe, nomeie um personagem. O oponente revela suas influências e o Golpe de Estado só é bem sucedido se o personagem nomeado for revelado. O oponente faz uma ação de Trocar do Embaixador.

(Você também pode usar esta regra ao Assassinar)

Variante: O Inquisidor

Substitua todas as 3 cartas de Embaixador do Baralho da Corte pelas 3 cartas de Inquisidor.

O Inquisidor tem duas ações de personagem, mas apenas uma pode ser usada por turno:



Trocar

Pegue uma carta aleatória do Baralho da Corte e junte com as suas cartas ainda viradas para baixo. Em seguida, escolha e embaralhe uma destas no Baralho da Corte. Você deve continuar com o mesmo número de influências que tinha antes da ação.

Investigar

Escolha um oponente para mostrar, apenas para você, uma das cartas viradas para baixo que ele possui. Você pode forçá-lo a pegar uma nova carta aleatória e embaralhar a carta mostrada no Baralho da Corte. Se você não quiser fazê-lo, ele mantém a carta mostrada.

Como uma ação contrária, o Inquisidor pode bloquear Extorsão.



Variante: Coup em mais de 6 jogadores

Coup pode ser jogado com 7 ou 8 jogadores, incluindo 4 cópias de cada um dos personagens selecionados ao Baralho da Corte (*20 cartas do total*). Ou ser jogado com 9 ou 10 jogadores, incluindo 5 cópias de cada um dos personagens selecionados ao Baralho da Corte (*25 cartas no total*).

Nota: O tempo total de jogo e de espera aumenta consideravelmente em partidas com mais de 6 jogadores, sendo mais recomendado para jogadores experientes e situações excepcionais. Se durante a partida faltarem moedas, improvise com quaisquer outros objetos.

7-8 Jogadores
(20 Cartas)



9-10 Jogadores
(25 Cartas)





Exemplo de Partida

Três jogadores. Cada um começa com 2 cartas de influência viradas para baixo e 2 moedas. As 9 cartas de personagem restantes compõem o Baralho da Corte.

Vanessa recebeu a Condessa e o Duque. Ela começa como jogadora inicial. Em sua primeira rodada, ela afirma que tem o Duque e pega 3 moedas. Ninguém a contesta. Ela agora tem 5 moedas.

Sérgio tem o Capitão e a Condessa. Mas na sua vez, ele blefa e afirma ter o Embaixador. Ninguém o contesta. Então, ele pega duas novas cartas do Baralho da Corte: o Assassino e o Duque. Ele mantém o Assassino e seu Capitão, devolvendo o Duque e Condessa à Corte. Ele ainda tem duas moedas.

Roberto recebeu o Assassino e o Duque. Em sua primeira rodada, ele afirma ter o Duque e pega 3 moedas. Sérgio acha que o Roberto está blefando e o contesta. Roberto mostra o Duque e vence a contestação. Roberto mantém as três moedas fornecidas pelo Duque, mas tem que devolver sua carta de Duque para a Corte. Ele embaralha o Baralho da Corte com o seu Duque e pega uma nova carta aleatoriamente: a Condessa. Sérgio perdeu o desafio e portanto perdeu influência. Ele escolhe perder o Assassino, virando-o para cima à sua frente.

Depois do primeiro turno:

Vanessa tem 2 influências restantes (Condessa e Duque) e 5 moedas. Sérgio tem uma influência restante (Capitão) e 2 moedas. Roberto tem 2 influências restantes (Assassino e Condessa) e 5 moedas. Um Assassino foi revelado e está virado para cima na mesa.

Vanessa continua a reivindicar o Duque. Ela pega 3 moedas, ninguém a questiona, e ela agora tem 8 moedas.

Sérgio recebe a Renda de 1 moeda. Ele não pretende influenciar nenhum personagem e ninguém pode bloqueá-lo. Ele agora tem 3 moedas.

Roberto afirma que influencia o Assassino, paga 3 moedas para o



Tesouro e tenta assassinar Vanessa. Ninguém contesta seu Assassino, mas Vanessa alega ter a Condessa que bloqueia o Assassino. Ninguém a contesta portanto o assassinato falha. As 3 moedas de Roberto continuam gastas, então Roberto agora tem 2 moedas.

Vanessa agora paga 7 moedas para aplicar um golpe contra Roberto. Um golpe não pode ser bloqueado. Roberto perde influência e escolhe entregar sua Condessa. Vanessa tem 1 moeda restante.

Sérgio afirma influenciar o Capitão para pegar 2 moedas de Roberto. Ninguém contesta o Capitão de Sérgio, mas Roberto afirma ter o Embaixador que bloqueia o Capitão. Sérgio decide contestá-lo. Roberto não pode mostrar o Embaixador e perde sua última influência, revelando seu Assassino. Sérgio recebe suas 2 moedas devido ao sucesso no roubo com seu Capitão e agora tem 5 moedas.

Neste estágio:

Vanessa tem 2 influências restantes (Condessa e Duque) e 1 moeda.

Sérgio tem uma influência restante (Capitão) e 5 moedas.

Roberto está fora da partida.

Dois Assassinos e uma Condessa foram revelados e estão virados para cima na mesa. A partida continua...

Créditos

Game Design: Rikki Tahta, La Mame Games

Desenvolvimento: Haig Tahta & Sacha Tahta

Testes: Todos na La Mame Games

Design Gráfico: Luis Francisco

Ilustração: Weberson Santiago

Tradução: Tatiane Cappelari

Revisão: Igor Knop

