

Coup



{ livreto de regras }



Coup

Rikki Tahitā, La Mame Games

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.

Conteúdo

25 cartas de personagens

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

05 cartas de Inquisidor – personagem opcional no lugar do Embaixador.

06 cartas de ajuda

24 moedas

06 moedas de ouro

(equivalente a 5 moedas)

Livreto de Regras

Preparação

Embaralhe as cartas de personagens 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 o jogo.

O vencedor da última partida é o primeiro a jogar.





Objetivo

Eliminar a influência de todos os outros jogadores e ser o último sobrevivente.

A Influência

As cartas viradas para baixo na frente do jogador representam suas influências na corte.

Os personagens ilustrados nas cartas representam as influências do jogador e suas respectivas habilidades.

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 assim visíveis para todos, e não fornecerão mais influência para o jogador.

Quando um jogador perde suas duas influências ele é exilado e está fora do jogo.

O Jogo

O jogo procede em turnos no sentido horário.

No seu turno o jogador escolhe apenas uma ação.

Não é permitido passar a vez.

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 do jogo. Ele deixa suas cartas viradas para cima e devolve todas as suas moedas ao Tesouro Central.

O jogo termina quando houver apenas um jogador restante.





Ações

Um jogador pode escolher qualquer ação que quiser e puder pagar.

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, ele é automaticamente bem sucedido.

Se um jogador começa o turno com 10(ou mais) moedas ele deve dar um Golpe naquele turno como sua única ação.

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 – Taxas

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 ou pelo Capitão)



Embaixador – Trocar

Primeiro pegue 2 cartas aleatórias do Baralho da Corte.

Troque de zero a duas destas com as suas cartas viradas para baixo e devolva duas cartas para o Baralho da Corte.

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 suas habilidades para combater 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 êxito, a ação falha, mas todas as moedas gastas para pagar a ação não serão devolvidas.



Duque – Bloqueia Ajuda Externa

Qualquer jogador que reivindicar o Duque pode intervir 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 a taxa paga pelo jogador para o Assassino permanece gasta.



Embaixador/Capitão – Bloqueia Extorsão

O jogador que está sendo extorquido pode reivindicar tanto o Embaixador quanto o Capitão e bloquear a extorsão. O jogador que tentava extorquir não recebe 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 o jogo 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.

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, reembaralha as cartas e pega uma nova aleatoriamente. *(Desta forma, ele não perde uma influência e outros jogadores não saberão a nova carta de influência que ele possui).*

Em seguida, a ação ou ação contrária é resolvida.

Se uma ação é contestada com sucesso, toda a ação falha e qualquer moeda paga como o custo da ação é devolvida para o jogador.

Nota: Perigo duplo do Assassino

É possível perder 2 influências em um turno se você falhar ao 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 de 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 de sucesso.

Nota: Total (falta de) confiança

Quaisquer negociações são permitidas, mas nenhuma é vinculativa.

Os jogadores não podem revelar qualquer uma das suas cartas para os outros jogadores.

Nenhuma moeda pode ser dada ou emprestada a outros jogadores.

Não existe segundo lugar.





Exemplo de Jogo

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

Vanessa recebeu a Condessa e o Duque. Ela começa e 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 leva 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, vira-o e o deixa virado 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.

Continuando...

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 três moedas de Roberto continuam gastas, então Roberto agora tem 2 moedas.

Vanessa agora paga sete 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 duas 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 do jogo.

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

O jogo continua...



Coup de dois jogadores & Variante

Ao jogar Coup com dois jogadores, cada jogador recebe apenas uma moeda no início do jogo.

Como uma variante, Coup também pode ser jogado com dois jogadores com essas alterações para a configuração:

Divida as cartas em 3 conjuntos de 5 (*cada conjunto tem um de cada personagem*). Cada jogador pega um conjunto, secretamente escolhe uma carta e descarta o resto. Embaralhe o terceiro conjunto e distribua uma carta para cada jogador, em seguida, coloque as três cartas restantes viradas para baixo como o Baralho da Corte.

Variante: O Inquisidor

Remova todas as 3 cartas de Embaixador do Baralho da Corte e substitua por 3 cartas de Inquisidor.

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

Trocar – Troca uma carta com a Corte. Primeiro pegue uma carta aleatória do Baralho da Corte e escolha qual de suas cartas viradas para baixo deseja trocar, se ainda quiser trocar. Em seguida devolva uma carta para o Baralho da Corte.

Investigar – Olha uma carta de um adversário e pode forçar uma troca. Primeiro o adversário selecionado escolhe uma das suas cartas viradas para baixo para mostrar para o Inquisidor. O Inquisidor olha esta carta e pode entregá-la de volta, ou forçar o adversário a pegar uma nova carta aleatoriamente do Baralho da Corte, antes de devolvê-la.

Como uma ação contrária, o Inquisidor pode bloquear Extorsão.

Variante: Mais de 6 jogadores

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

Nota: Jogando com mais do que 6 jogadores pode aumentar significativamente o tempo de jogo, e pode levar a longas esperas para aqueles que são eliminados cedo no jogo. Sendo mais recomendado para jogadores experientes e situações excepcionais.

Créditos

Game Design: Rikki Tahta, La Mame Games

Desenvolvimento: Haig Tahta & Sacha Tahta

Testes: Todos na La Mame

Design Gráfico: Luis Francisco

Ilustração: Weberson Santiago

Tradução: Tatiane Cappelari

DESCUBRA MAIS SOBRE ESTE E OUTROS JOGOS EM

WWW.FUNBOXJOGOS.COM