

COUP: REFORMATION

Reformation è una espansione di coup, ed una copia di coup è necessaria per giocare. Reformation aggiunge le Alleanze - i giocatori danno il loro supporto al governo (lealisti) oppure alla resistenza (riformisti). Reformation include inoltre la Variante Inquisitore, una carta ruolo aggiuntiva per estendere il gioco fino a 10 giocatori.

Ad eccezione di quanto indicato nelle regole che seguono, le meccaniche e le modalità per vincere una partita sono gli stessi di coup!

CAMBI AL SETUP

Piazza la carta "Treasury Reserve" nel centro dell'area di gioco. Dai ad ogni giocatore una carta Alleanza. Il primo giocatore sceglie a quale Alleanza appartenere (Lealisti o Riformisti) e piazza la propria carta Alleanza, con il corrispondente lato faccia in su, di fronte a se.

In ordine orario, ogni giocatore piazza di fronte a se la propria carta alleanza con il lato faccia in su opposto a quello del precedente giocatore.

CAMBI AL GAMEPLAY

Un giocatore non può fare un colpo di stato, assassinare, rubare, né bloccare un tentativo di aiuto straniero da un altro giocatore della stessa alleanza finché tutti i giocatori non sono della stessa alleanza.

AZIONI AGGIUNTIVE

- Conversione (Conversion)

Paga una moneta per cambiare alleanza o paga 2 monete per cambiare l'alleanza di un altro giocatore. I soldi pagati per questa azione vengono piazzati sulla carta "Treasury Reserve". La carta alleanza in oggetto viene quindi girata sul lato opposto.

- Appropriazione (Embezzlement)

A meno che tu non abbia il duca, puoi prendere tutte le monete presenti sulla carta "Treasury Reserve".

Chiunque può sfidare il giocatore che tenta l'*appropriazione* affermando che quest'ultimo abbia il duca. Se il giocatore sfidato ha il duca allora perde la sfida (un giocatore che non ha il duca può comunque scegliere di perdere la sfida); rimette le monete sulla carta "Treasury Reserve" e perde una carta influenza. Se il giocatore sfidato non ha il duca (e sceglie di non perdere volutamente) deve mostrare la/le propria/e carta/e influenza e lo sfidante perde; le carte influenza rivelate vengono mischiate nel mazzo della corte e ne viene pescato uno stesso numero casualmente (ciò non causa un aumento o una diminuzione nel numero di carte influenza posseduti dal giocatore sfidato).

VARIANTE INQUISITORE

Rimuovi tutte le carte personaggio ambasciatore dal mazzo della corte e rimpiazzarle con le carte inquisitore. L'inquisitore ha le seguenti azioni legate al personaggio, di cui soltanto una può essere svolta in un turno:

- Scambia:

Scambia una carta con il mazzo della corte. Prendi prima una carta a caso dal mazzo della corte. Scegli con quale, eventualmente, scambiarla con una delle tue carte faccia in giù. Quindi rimetti una carta nel mazzo della corte.

- Esamina:

Guarda una carta di un avversario e costringilo a scambiarla. Innanzitutto l'avversario prescelto decide quale delle carte faccia in giù mostrare all'Inquisitore. L'Inquisitore guarda quella carta e può, sia decidere di restituirla al proprietario, sia forzare l'avversario a pescare una nuova carta casualmente dal mazzo della corte prima di rimetterla nel mazzo stesso.

Come contrattacco l'Inquisitore può bloccare l'azione "rubare"

VARIANTE CON UN NUMERO DI GIOCATORI MAGGIORI DI 6

Coup: Reformation può essere giocato in 7 o 8 giocatori includendo al mazzo della corte 4 carte per ognuno dei personaggi scelti (20 carte totali). Coup: Reformation può essere giocato in 9 o 10 giocatori includendo al mazzo della corte 5 carte per ognuno dei personaggi scelti (25 carte totali)

NOTA BENE: Giocare con un numero di giocatori maggiori di 6 può incrementare significativamente i tempi di gioco, e può condurre a lunghe attese coloro che sono stati eliminati prematuramente. Tale variante viene pertanto raccomandata ai giocatori esperti ed a situazioni eccezionali.