

COUP: città stato

Vi calerete nei panni di capi famiglia in una città stato italiana. La città è controllata da una corte debole e corrotta, piena di intrighi. Proverete a controllare la città manipolando, bluffando e corrompendo lungo la strada fino al potere: il vostro obiettivo è eliminare l'influenza di tutte le altre famiglie, forzandole ad andare in esilio. Una sola famiglia sopravvivrà.

Contenuto

15 carte personaggio, 3 di ciascuno dei seguenti: Duke (duca), Assassin (assassino), Captain (capitano), Ambassador (ambasciatore), Contessa (contessa).

6 carte riassuntive, 50 monete e queste regole.

Preparazione

Mescolate tutte le carte personaggio e distribuitene 2 a ciascun giocatore. I giocatori possono sempre guardare le proprie carte ma devono sempre tenere il fronte delle carte nascosto davanti a se. Mettete le carte rimanenti in mezzo alla zona di gioco, esse saranno le carte della Corte.

Distribuite 2 monete a ciascun giocatore, esse devono essere conservate visibili agli altri giocatori. Mettete le monete rimanenti in mezzo alla zona di gioco, esse saranno le monete del Tesoro.

Distribuite una carta riassuntiva a ciascun giocatore, esse servono solo da riferimento per famigliarizzare con le azioni e i personaggi.

Il giocatore che ha vinto al gioco precedente inizia la partita.

Scopo del gioco

Eliminare l'influenza di tutti gli altri giocatori ed essere l'unico sopravvissuto.

Influenza

Le carte che si trovano coperte davanti a un giocatore rappresentano la sua influenza nella corte. I personaggi stampati sul fronte delle carte coperte rappresentano quali personaggi il giocatore influenza e le loro capacità.

Ogni volta che un giocatore perde influenza, deve voltare e rivelare una delle carte coperte che ha davanti a se. Le carte rivelate restano visibili a tutti e non possono più fornire influenza al giocatore.

Ogni giocatore sceglie sempre egli stesso la carta da rivelare quando perde influenza.

Quando un giocatore ha perso tutta la sua influenza, egli viene bandito dalla città ed esce dal gioco.

Svolgimento del gioco

Il gioco viene giocato in senso orario.

A ogni turno, il giocatore effettua una sola azione. Non è possibile passare il proprio turno.

Dopo aver scelto la propria azione, gli altri giocatori hanno l'opportunità di sfidare o contrattaccare questa azione.

Se un'azione non viene sfidata o contrattaccata, essa riesce automaticamente.

Le sfide vengono risolte prima di qualunque altra azione o contrattacco.

Quando un giocatore perde tutta la sua influenza (e quindi tutte le sue carte sono scoperte) è immediatamente fuori dal gioco. Egli lascia le sue carte visibili e rimette tutte le monete nel Tesoro.

Il gioco termina quando resta un solo giocatore in gioco.

Azioni

Il giocatore può scegliere qualunque azione che possa pagare.

Alcune azioni (le Azioni dei Personaggi) richiedono dei personaggi influenti. Se un giocatore sceglie una Azione del Personaggio, egli deve dichiarare che il relativo personaggio è tra le carte coperte davanti a se. Può dire la verità o bluffare. Non è necessario mostrare alcuna carta coperta, a meno che non venga sfidato. Se non viene sfidato il giocatore esegue l'azione automaticamente.

Se un giocatore inizia il suo turno con 10 monete, egli deve dichiarare un Coup (colpo di stato), questa è per lui la sola azione disponibile.

Azioni generali sempre disponibili

Rendita – Prendere una moneta dal Tesoro.

Aiuti stranieri – Prendere 2 monete dal Tesoro (può essere bloccata dal Duca).

Colpo di stato – Pagare 7 monete al Tesoro e lanciare un colpo di stato contro un altro giocatore. Questo giocatore perde immediatamente un'influenza. Un colpo di stato viene eseguito sempre. Se iniziate un turno con 10 monete siete obbligati a dichiarare un colpo di stato.

Azioni dei personaggi

Se un giocatore viene sfidato deve mostrare la carta corrispondente al personaggio implicato.

Duca – Tasse. Prendere 3 monete dal tesoro.

Assassino – Assassinare. Pagare 3 monete al tesoro e dichiarare questa azione contro un altro giocatore. Se riesce, l'avversario perde immediatamente un'influenza (può essere bloccato dalla Contessa).

Capitano – Estorcere. Prendere 2 monete da un altro giocatore. Se l'avversario ha una sola moneta, viene rubata solo quella (può essere bloccata dall'Ambasciatore o dal Capitano).

Ambasciatore – Scambio. Scambiare delle carte con la Corte. Pescare 2 carte dal mazzo della Corte. Mescolatele con le vostre carte coperte. Scegliete quelle che volete conservare. Rimettete 2 carte nel mazzo della Corte.

Contrattaccare

I contrattacchi possono essere dichiarati per intervenire o bloccare l'azione di un giocatore.

Se un'azione viene contrattaccata con successo, l'azione fallisce ma le monete richieste vengono comunque spese.

I contrattacchi funzionano come le Azioni dei Personaggi. I giocatori possono dichiarare l'influenza di qualunque personaggio e utilizzare la sua capacità per contrattaccare un altro giocatore. Si può dire la verità o bluffare. Non è necessario mostrare le carte a meno di essere sfidati. I contrattacchi possono essere sfidati, ma se questo non accade, essi riescono automaticamente.

Duca – Bloccare un aiuto straniero. Ogni giocatore che dichiara un Duca può contrattaccare un giocatore che cerca di ottenere un aiuto straniero. Il giocatore che cerca di ottenere questo aiuto non riceve alcuna moneta.

Contessa – Bloccare un assassinio. Il giocatore che subisce l'assassinio può utilizzare la Contessa come contrattacco per bloccare l'Assassino. L'assassinio fallisce, ma le monete per l'azione vengono comunque spese.

Ambasciatore / Capitano – Bloccare un'estorsione. Il giocatore che è vittima di un'estorsione può utilizzare una di queste due carte per contrattaccare e bloccare l'azione. Il giocatore che tenta l'estorsione non riceve alcuna moneta.

Sfide

Ogni azione o contrattacco che utilizza le capacità di un personaggio può essere sfidata.

Qualunque giocatore può lanciare una sfida contro un altro giocatore, anche se non è direttamente coinvolto nell'azione in corso.

Una volta che un'azione o un contrattacco viene dichiarato, gli altri giocatori hanno l'opportunità di lanciare una sfida. Le sfide non sono retroattive.

Se un giocatore viene sfidato deve provare che possiede l'influenza necessaria; lo fa mostrando la carta del personaggio del quale ha dichiarato avere l'influenza. Se non è in grado di provarlo, egli perde la sfida, al contrario, se può dimostrarlo è lo sfidante a venire sconfitto.

Chi perde una sfida perde immediatamente un'influenza.

Se un giocatore vince la sfida mostrando la carta corretta, egli deve mettere questa carta nel mazzo Corte, mescolarlo e prendere a caso una nuova carta (in questo modo non perde influenza e gli altri giocatori non conoscono la nuova carta). In seguito l'azione o il contrattacco continuano.

Se l'azione viene sfidata con successo, l'azione fallisce e le monete pagate tornano al giocatore.

Esempio di partita

3 giocatori. Ogni giocatore inizia con 2 carte influenza e 2 monete. Le altre 9 carte dei personaggi costituiscono il mazzo di carte della Corte.

- Natasha ha la Contessa e il Duca. Elle inizia la partita e dichiara di avere il Duca e prende 3 monete. Nessuno la sfida. Ella ha adesso 5 monete.

- Sacha ha il Capitano e la Contessa. Decide però di bluffare e dichiara di avere l'Ambasciatore. Nessuno lo sfida e prende dunque 2 carte dal mazzo della Corte. Pesca un Assassino e un Duca. Decide di tenere l'Assassino e il Capitano che già aveva, mette quindi il Duca e la Contessa nel mazzo di carte della Corte. Ha sempre 2 monete.

- Haig ha ricevuto un Assassino e un Duca. Dichiara di avere il Duca e prende 3 monete. Sacha pensa che Haig stia bluffando e lo sfida. Haig mostra il suo Duca e vince la sfida. Haig tiene le 3 monete guadagnate con l'azione del Duca e poi mette questa carta nel mazzo della Corte. Mescola il mazzo e prende una nuova carta a caso, la Contessa. Sacha ha perso la sfida e perde un'influenza. Egli sceglie di perdere il suo Assassino, lo scopre e lo mette a faccia in su, visibile agli altri giocatori, davanti a se.

Dopo il primo turno

Natasha ha 2 influenze (la Contessa e il Duca) e 5 monete.

Sacha ha 1 influenza (il Capitano) e 2 monete.

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

Un Assassino è stato rivelato ed è scoperto sul tavolo.

Continuazione

- Natasha continua a dichiarare il Duca e prende 3 monete, nessuno la sfida. Adesso possiede 8 monete.
- Sacha prende la rendita di 1 moneta. Non avendo dichiarato l'influenza di alcun personaggio nessuno può bloccarlo. Adesso possiede 3 monete.
- Haig dichiara l'Assassino, paga 3 monete al Tesoro e tenta di assassinare Natasha. Nessuno sfida l'Assassino ma Natasha dichiara di avere la Contessa che può bloccare l'Assassino. Nessuno sfida la dichiarazione di Natasha e l'assassinio fallisce. Le 3 monete di Haig sono comunque state spese. Adesso Haig possiede 2 monete.
- Natasha spende 7 monete per lanciare un colpo di stato contro Haig. Un colpo di stato non può essere bloccato. Haig perde un'influenza e sceglie di rivelare la Contessa. Natasha adesso possiede 1 moneta.
- Sacha dichiara il capitano e prende 2 monete da Haig. Nessuno sfida Sacha ma Haig dichiara di avere un Ambasciatore che possa bloccare l'azione. Sacha lo sfida. Haig non può mostrare l'Ambasciatore e perde la sua ultima influenza, mostra quindi il suo Assassino. Sacha riceve le 2 monete estorte grazie al suo Capitano e adesso possiede 5 monete.

In questo momento

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

Sacha ha 1 influenza (il Capitano) e 5 monete.

Haig è fuori dal gioco.

2 Assassini e 1 Contessa sono stati rivelati e sono scoperti sul tavolo.

La partita continua...

Nota: doppio pericolo dell'Assassino

È possibile perdere 2 influenze nello stesso turno se non vi difendete da un Assassino. Per esempio, se sfidate un Assassino utilizzato contro di voi e perdetevi la sfida, perderete un'influenza per la sfida persa e un'influenza per l'assassinio riuscito. Se cercherete di bluffare a proposito delle vostre carte e dichiarerete di avere la Contessa che blocca l'Assassino e qualcuno vi sfiderà, perderete un'influenza per aver perso la sfida e un'influenza per l'assassinio riuscito.

(Mancanza) totale di fiducia

Tutte le negoziazioni sono permesse, ma nulla può essere imposto.

I giocatori non sono autorizzati a rivelare le proprie carte agli altri giocatori.

Le monete non possono essere cedute o prestate agli altri giocatori.

Non c'è secondo posto.

Copyright 2012: Rikki Tahta and La Mame Games – www.lamamegames.com

Tradotto da Khoril - riverforge.blogspot.com