

Coup

Blefiranje in dedukcija · 2–6 · 15 min · **Blef**

PREDEN ZAČNEŠ

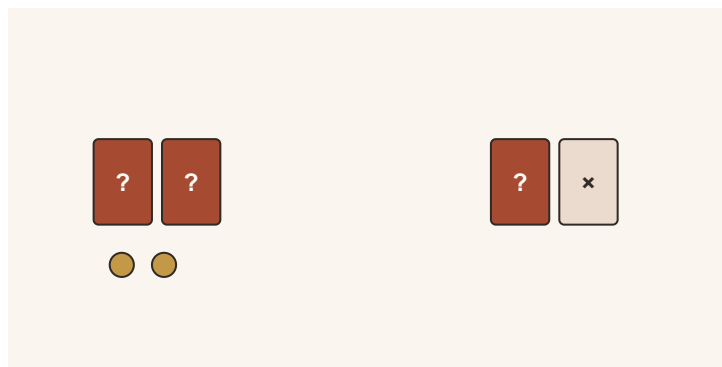
Pri skoraj vsakem dejanju lahko trdiš, da imaš poljuben lik. Karta ti ni potrebna—dokler ti drugi verjamejo.

CILJ

Ostani zadnji igralec z vsaj enim skritim vplivom.

POTEZA

- Dohodek: vzemi 1 kovanec; ni ga mogoče blokirati. Tuja pomoč: vzemi 2; Vojvoda jo lahko blokira.
- Coup: plačaj 7 in izbrani igralec izgubi vpliv; ni izziva ali blokade. Z 10 ali več kovanci moraš izvesti Coup.
- Vojvoda: vzemi 3 iz zakladnice. Morilec: plačaj 3 za atentat; tarča lahko trdi Contesso in blokira.
- Kapitan: ukradi do 2 kovanca; tarča lahko blokira s Kapitanom ali Veleposlanikom.
- Veleposlanik: vzemi 2 karti z dvora, nato poljubni 2 vrni; roka ostane enako velika.



Vsak igralec skriva vpliv; odkrita karta pomeni izgubljen vpliv. Diagram je izviren.

Priprava in izziv

Uporabi 3 kopije vsakega lika: Vojvoda, Morilec, Kapitan, Veleposlanik in Contessa. Vsak dobi 2 skriti karti vpliva in 2 kovanca. Preostanek je dvorni kupček.

Ko nekdo napove likovno dejanje ali blokado, ga sme pred razrešitvijo izzvati kateri koli igralec. Če pokaže zahtevani lik, ga premeša v dvorni kupček, vzame zamenjavo, izzivalec pa izgubi vpliv. Če lika nima, izgubi vpliv blefer.

Izguba vpliva in konec

Ko izgubiš vpliv, izberi eno svojo skrito karto in jo obrni odkrito; njene sposobnosti ni več. Z dvema odkritima kartama izpadeš. Atentat, ki je bil neuspešno izzvan, lahko stane dva vpliva: enega zaradi izziva in enega zaradi atentata. Zadnji aktivni igralec zmaga.

Podrobnosti, ki štejejo

V razkrite vplivu ni več uporabne sposobnosti. Dohodka in Coupa ni mogoče izzvati, ker ne zahtevata lika. Pri dveh igralcih napredni pravilnik daje začetnemu igralcu samo 1 kovanec; za prvo učenje lahko uporabita običajno pripravo.

Dodatni viri: [Coup rules](#)

Viri: [Indie Boards & Cards — Coup](#) · [Coup rules transcription](#)