

COUPX

EDICIÓN ANIVERSARIO

CÓMO
JUGAR



CONTENIDO



25 cartas de personaje:
5 de cada tipo



10 cartas resumen



62 chapas de influencia:
4 chapas de valor 5,
10 chapas de valor 3,
20 chapas de valor 1.



10 cartas de equipo

INTRODUCCIÓN

¿Y si te dijéramos que te encuentras en una ciudad gobernada por animales corruptos que harán lo posible por dominar las calles? En este juego de roles ocultos todo vale para conseguir influencia y vencer: manipular, engañar, sobornar e incluso asesinar. ¡Tú decides!



OBJETIVO

Deberás eliminar a los demás utilizando sabiamente las habilidades de tus cartas (o mentir utilizando habilidades de personajes que no tienes). Parece fácil pero... ¡cuidado! Si te desafían y has mentido perderás tu carta. Ganará la última persona que sobreviva con al menos una de sus cartas.

PREPARACIÓN

- Reparte una carta resumen a cada participante.
- Prepara un mazo de 15 cartas tomando 3 cartas de cada personaje. Baraja las cartas, reparte 2 a cada participante sin mirar y deja el mazo de cartas sobrantes en el centro de la mesa.
- Coloca 2 chapas de influencia al lado de cada participante y deja el resto de chapas en el centro de la mesa.



¡Ojo! Cada persona tendrá que dejar sus dos cartas boca abajo encima de la mesa. Podrá mirar sus cartas cuando quiera pero no podrá enseñarlas a nadie.

CÓMO JUGAR

Empezará la persona más malota de la mesa. Se juega por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. En cada turno hay dos fases:

FASE 1 Elegir y hacer solo una de las cuatro acciones posibles:

GANAR INFLUENCIA Tomando 1 chapa de influencia de las calles.

PEDIR AYUDA CALLEJERA Tomando 2 chapas de influencia de las calles (esta acción puede ser bloqueada por la Ladrona) .

LANZAR UN COUP Paga 7 chapas de influencia para lanzar un Coup contra otro participante. De esta forma, este perderá una de sus cartas y tendrá que enseñarla dándole la vuelta sobre la mesa.

Estas tres acciones puede hacerlas cualquier participante sin importar qué cartas de personaje tengan.

UTILIZAR LA HABILIDAD DE UN PERSONAJE Puedes decir la verdad utilizando una de las habilidades de las cartas que tienes o mentir y usar la habilidad de otro personaje, diciendo en alto el personaje que vas a utilizar. *Puedes consultar las habilidades en la última página o en la carta resumen.

Ejemplo: Laura tiene un Capitán y un Asesino, pero en su turno dice en alto que tiene la carta de la Ladrona para poder utilizar su habilidad de "Tomar 3 Chapas de la ciudad".



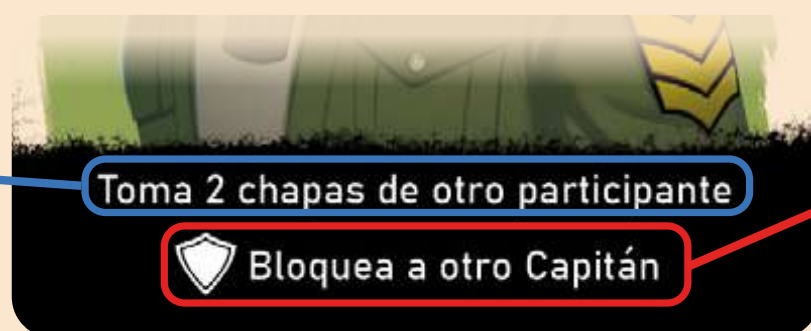


BLOQUEOS



Sirven para bloquear una acción de otro participante. Solo los podrás utilizar en el turno de otro participante. Puedes utilizarlos para bloquear una acción que vaya contra ti o contra cualquier otro participante. Tendrás que decir qué personaje usas para realizar el bloqueo, sin mostrar la carta.

Habilidad
(en tu turno)



Bloqueo
(en el turno de otro participante)

¡Recuerda! Puedes mentir y utilizar la habilidad de un animal que no tengas tanto para realizar una acción en tu turno como para bloquear la acción de otro participante en su turno.

FASE 2: EL DESAFÍO

Siempre que un participante realice una acción o un bloqueo, puede ser desafiado. Cualquier participante puede lanzar el desafío. Si te desafían tienes que enseñar tu carta para demostrar que tienes el personaje cuyos poderes estabas intentando usar.

¿QUIÉN GANA EL DESAFÍO?

Si no cuentas en tu mano con la carta del personaje cuyos poderes has utilizado habrás perdido el desafío, si la tienes habrá perdido quien te haya desafiado. Quien pierda el desafío perderá una carta de personaje a elegir entre las que tenga.

El coste en chapas de una acción realizada no se devuelve en ningún caso. En el caso de que hayas robado chapas de influencia a otro participante, si has mentido y te han descubierto en un desafío deberás devolvérselas.

Ejemplo: Álex anuncia que tiene el asesino y, pagando 3 chapas, intenta asesinar a un personaje de Laura. Sergio desafía a Álex, que al enseñar su carta muestra al capitán. Alex pierde el desafío, por lo que descarta su carta de personaje y no recupera las 3 chapas usadas.

Si la persona que ha sido desafiada gana, tendrá que devolver la carta al mazo, barajarlo y tomar otra carta. De este modo, el resto de participantes no saben qué nueva carta tiene.

Ejemplo: Laura cuenta con un Asesino y una Ladrona. Utiliza el poder de la Ladrona y toma 3 chapas de influencia. Sergio le desafía pero Laura muestra su Ladrona. Como Laura gana el desafío, conserva sus chapas y además cambia su carta de la Ladrona por otra del mazo de cartas. Sergio pierde el desafío y da la vuelta a una de sus cartas.

FIN DEL TURNO Y DE LA PARTIDA

Tras el turno del primer participante será el turno de la persona que tenga situada a la izquierda, siguiendo siempre el sentido de las agujas del reloj. La partida terminará cuando solo quede un participante.



ACLARACIONES

- Es posible perder dos cartas de personaje en un solo turno. Por ejemplo, si una persona miente al decir que tiene el Guardaespaldas para bloquear a un Asesino y le desafían y no la tiene, perderá dos cartas: 1 por el desafío perdido y otra por el asesinato. Otro ejemplo: si una persona desafía a un Asesino usado contra él y falla perderá una carta por haber fallado el desafío y otra por el asesinato.
- Se permiten negociaciones entre participantes pero nada es vinculante.
- La Negociante primero roba 2 cartas del mazo y elige si intercambiar alguna por las cartas (o carta) que tenga. Después devuelve 2 cartas al mazo.

Ejemplo: Sergio tiene un Capitán y un Guardaespaldas. En su turno miente y utiliza la habilidad de la Negociante, sin que nadie le desafíe. Obtiene un Asesino y una Ladrona. Se queda con el Asesino y Capitán que ya tenía y devuelve las otras dos cartas al mazo.

COUP X POR EQUIPOS

Se juega siguiendo las mismas reglas que en COUP X pero en este caso vamos por equipos: **rojo** o **azul**.

PREPARACIÓN

- Coloca al lado de cada participante y de forma visible una Carta de Equipos.



- La primera persona en empezar elige su equipo (**rojo** o **azul**) y después, por orden, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los participantes tendrán un equipo distinto al de las personas que tengan a la izquierda en la mesa (**rojo-azul-rojo-azul**).

REGLAS ADICIONALES

- Ningún participante puede realizar una acción o bloqueo contra otro participante de su mismo equipo a no ser que los participantes que queden sean solo de su equipo.

¡Ojo! Sí que se puede lanzar un desafío a un participante de tu mismo equipo.

- Hay dos nuevas acciones que los participantes pueden usar:

CAMBIO DE EQUIPO Paga 1 chapa de influencia para cambiarte al otro equipo. Paga 2 chapas de influencia para cambiar a otro participante al otro equipo. Las chapas de influencia que se utilicen aquí serán Sobornos que se colocarán a un lado de la mesa.

Si alguien ha utilizado la acción de cambiar de equipo, en la mesa habrá dos montones de chapas, las chapas de influencia de la ciudad y la de Sobornos.

ROBAR LOS SOBORNOS Salvo que tengas la carta de la Ladrona, puedes tomar todos los Sobornos acumulados que haya en la mesa. Si tienes a la Ladrona podrás realizar esta acción mintiendo diciendo que no tienes a la Ladrona. Cualquier participante puede desafiar esta acción acusando a quien la ha hecho de que no tiene la carta de la Ladrona. El desafiado tendrá que mostrar sus cartas

para probar que no tiene la Ladrona y después intercambiar todas sus cartas por otras del mazo.

Recuerda que cada participante solo podrá realizar una acción por turno. Tendrás que elegir entre estas 2 acciones más las 4 acciones básicas.

VARIACIONES

- 2 personas: Quien empiece solo contará con una chapa de influencia al inicio de la partida.
- 7-8 personas: Toma del mazo 4 cartas de cada personaje (20 en total).
- 9-10 personas: Toma del mazo 5 cartas de cada personaje (25 en total).

HABILIDADES DE PERSONAJE



CAPITÁN

Toma 2 chapas de otro participante



Bloquea a otro Capitán



LADRONA

Roba 3 chapas de la ciudad



Bloquea la Ayuda Callejera



GUARDAESPALDAS

Bloquea al Asesino



NEGOCIANTE

Cambia tus cartas con 2 del mazo



Bloquea al Capitán



ASESINO

Paga 3 chapas para asesinar a otro personaje