

COUPX

EDICIÓN ANIVERSARIO

КАК
ИГРАТЬ



Содержание



25 карт персонажей: по 5
каждого типа.



10 памяток



62 жетона влияния:

4 жетона со значением 5,
10 жетонов со значением 3,
20 жетонов со значением 1.



10 командных карт

Введение

Что, если бы мы сказали вам, что вы оказались в городе, которым управляют коррумпированные животные, которые сделают все возможное, чтобы доминировать? В этой скрытой ролевой игре все делается для получения влияния и победы: обман, подкуп и даже убийство. Решать вам!



Цель

Вам придется уничтожать остальных, разумно используя способности вашей карты (или лгать, используя способности персонажей, которых у вас нет). Это кажется простым, но... будьте осторожны! Если они бросят вам вызов, а вы солжете, вы потеряете свою карту. Победит тот, кто выживет последним хотя бы с одной из своих карт.

Подготовка

- Раздайте каждому игроку памятку.
- Подготовьте колоду из 15 карт, взяв по 3 карты от каждого персонажа. Перетасуйте карты, раздайте по 2 каждому игроку, не глядя, а оставшуюся колоду карт оставьте в центре стола.
- Положите по 2 жетона влияния рядом с каждым игроком, а остальные жетоны оставьте в центре стола.



Внимание! Каждый игрок должен будет оставить две свои карты на столе лицевой стороной вниз. Вы можете просматривать свои карты, когда захотите, но не можете их никому показывать.

Как играть

Начнёт самый подлый человек за столом. Играется по очереди по часовой стрелке.

В каждом ходе есть две фазы:

Этап 1

Выберите и выполните только одно из четырех возможных действий:

ПОЛУЧИТЬ ВЛИЯНИЕ

Взять с улиц 1 жетон влияния.

ПОМОЩЬ УЛИЦЫ

Взять 2 жетона влияния с улиц (это действие может заблокировать Воровка).

СОВЕРШИТЬ ПЕРЕВОРОТ

Заплатите 7 жетонов влияния, чтобы совершить переворот против другого игрока. Таким образом он потеряет одну из своих карт и должен будет показать ее, перевернув на столе.

Эти три действия может выполнить любой игрок, независимо от того, какие карты персонажей у него есть.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ НАВЫКИ ПЕРСОНАЖА

Вы можете сказать правду, используя одну из способностей имеющихся у вас карт, или солгать и использовать способность другого персонажа, назвав вслух персонажа, которого собираетесь использовать.

*Вы можете проверить навыки на последней странице.

Пример: у Лары есть Капитан и Убийца, но она говорит вслух, что у нее есть карта Воровки, чтобы иметь возможность использовать способность «Украсть 3 жетона из городской казны».





БЛОКИ



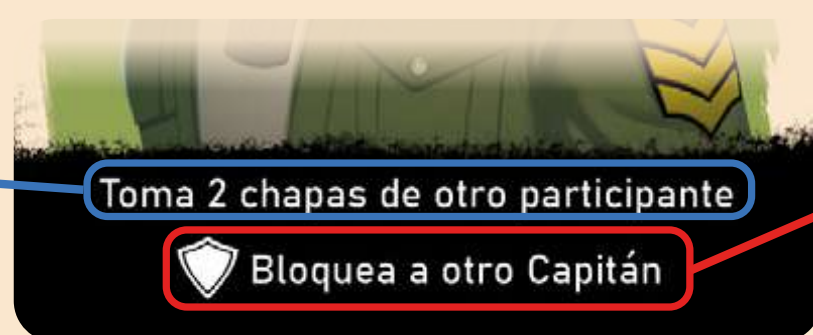
Служат для блокировки действия другого участника.

Вы можете использовать их только в ход другого игрока.

Вы можете использовать их, чтобы заблокировать действие, направленное против вас или любого другого игрока.

Вам нужно будет сказать, какой персонаж вы используете для выполнения блока, не показывая карту.

Способность
(в вашу очередь)



Блок
(во время хода
другого игрока)

Помните! Вы можете лгать и использовать способность животного, которого у вас нет, как для выполнения действия в свой ход так и для блокировки действия другого участника в его ход.

Этап 2: вызов

Каждый раз, когда участник выполняет действие или блок, это можно оспорить. Любой участник может бросить вызов. Если вам бросили вызов, вы должны показать свою карту, чтобы доказать, что у вас есть персонаж, способности которого вы пытались использовать.

Кто выигрывает спор?

Если у вас в руке нет карты персонажа, способности которого вы использовали, вы проиграете вызов, если она у вас есть, тот, кто бросил вам вызов, проиграет; Тот, кто проиграет спор, потеряет карту персонажа на свой выбор из имеющихся у него.

Стоимость в жетонах выполненного действия не возвращается ни в коем случае. Если вы украли значки влияния у другого участника, солгав и проиграли в споре, вы должны вернуть их ему.

Пример: Алекс пытается убить одного из персонажей Лары. Сергей бросает вызов Алексу, который показывает свою карту Капитана. Алекс проигрывает испытание, поэтому он сбрасывает карту своего персонажа и не возвращает 3 использованных жетона.

Если победит тот, кому бросили вызов, ему придется вернуть карту в колоду, перетасовать ее и взять еще одну карту. Таким образом, остальные игроки не знают, какая у него новая карта.

Пример: у Лары есть Убийца и Воровка. Она использует силу Воровки и берет 3 жетона влияния. Сергей бросает ей вызов, но Лара показывает свою карту Воровки. Поскольку Лара выигрывает спор, она сохраняет свои жетоны, а также меняет свою карту Воровки на другую из колоды карт. Сергей проигрывает спор и переворачивает одну из своих карт.

КОНЕЦ ХОДА И ИГРЫ

После хода первого игрока наступает очередь игрока, сидящего слева, по часовой стрелке.

Игра заканчивается, когда остается только один игрок.



РАЗЪЯСНЕНИЯ

За один ход можно потерять две карты персонажей. Например, если игрок лжет о том, что Охранник может заблокировать Убийцу, и ему брошен вызов, но у него его нет, он потеряет две карты: 1 за проигранный спор и одну за убийство. Другой пример: если игрок бросит вызов Убийце, использованному против него, и потерпит неудачу, он потеряет одну карту за провал спора и другую за убийство.

Переговоры между игроками разрешены, но не являются обязательными.

Барыга сначала тянет из колоды 2 карты и решает, обменять ли одну из них на имеющиеся у него карты (или карту). Затем возвращает 2 карты в колоду.

Пример: у Сергея есть Капитан и Охранник. В свой ход он лжет и использует способности Барыги, и никто не бросает ему вызов. Получает Убийцу и Воровку. Он оставляет Убийцу и Капитана, который у него уже был, и возвращает две другие карты в колоду.

КОМАНДНЫЙ ПЕРЕВОРОТ

В него играют по тем же правилам, что и в COUP X, но в данном случае мы играем командами: **красная** или **синяя**.

Подготовка

- Поместите карточку команды рядом с каждым игроком на видном месте.



- Тот, кто начинает первым, выбирает свою команду (**красную** или **синюю**), а затем по порядку, по часовой стрелке, игроки чередуются цветами (**красный-синий-красный-синий**).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Ни один участник не может выполнять действие или блокировать другого участника из своей команды, за исключением тех случаев, когда осталась только его команда.

Внимание! Да, вы можете бросить вызов игроку вашей команды.

- Игроки могут использовать два новых действия:

Смена команды

Заплатите 1 жетон влияния, чтобы перейти в другую команду. Заплатите 2 жетона влияния, чтобы перевести другого игрока в другую команду. Используемые здесь жетоны влияния — это взятки, которые будут размещены сбоку от стола.

Если кто-то использовал командное действие «Смена», на столе появятся две стопки карт: карта влияния в городе и карта «Взятки».

Кража взятки

Если у вас нет карты «Воровка», вы можете забрать все накопленные взятки со стола. Если у вас есть Воровка, вы можете выполнить это действие, солгав и сказав, что у вас нет Воровки. Любой участник может оспорить это действие, обвинив совершившего его человека в отсутствии карты Воровки. Испытуемым придется раскрыть свои карты и доказать, что у него нет Воровки, а затем обменять все свои карты на другие из колоды.

Помните, что каждый игрок может выполнить только одно действие за ход. Вам придется выбирать между этими двумя действиями и четырьмя базовыми действиями.

ВАРИАНТЫ

- 2 человека: Тот, кто начнет, будет иметь только один жетон влияния в начале игры.
- 7-8 человек: Возьмите из колоды по 4 карты каждого персонажа (всего 20).
- 9-10 человек: Возьмите из колоды по 5 карт каждого персонажа (всего 25).

НАВЫКИ ПЕРСОНАЖЕЙ



Капитан

Отбирает 2 жетона у другого участника



Блокирует другого Капитана



Воровка

Крадет 3 жетона из городской казны



Блокирует помощь с улицы



Охранник



Блокирует Убийцу



Барыга

Меняет свои карты на 2 из колоды.



Блокирует Капитана



Убийца

За 3 жетона убивает другого персонажа.



Инспектор

Меняет 1 свою (или противника) карту на другую из колоды.



Блокирует Капитана