

Rikki Tahta. La Mame Games

COUP



In einer nicht allzu fernen Zukunft wird die Welt von einem neuen „Adel“, bestehend aus multinationalen Konzernchefs, regiert. Ihre Gier und uneingeschränkte Kontrolle über die Wirtschaft haben die Bevölkerung bis auf wenige Privilegierte in Armut und Verzweiflung gestürzt. Aus den unterdrückten Massen erhob sich der Widerstand, eine Untergrundorganisation mit dem Ziel, die Machthaber zu stürzen. Dem Mut und der Tatkraft des Widerstands ist es zu verdanken, dass in den Reihen des neuen Adels Zwietracht, Misstrauen und Eifersucht gesät wurden. Der Regierungsapparat steht kurz vor dem Zusammenbruch. Für einflussreiche Persönlichkeiten, wie ihr es seid, ist dies die perfekte Gelegenheit, sich durch Bestechung, Manipulation und Lüge die absolute Macht zu erkaufen. Wer erfolgreich sein will, muss den Einfluss seiner Rivalen vernichten und sie ins Exil zwingen. In turbulenten Zeiten wie diesen kann es am Ende nur einen geben.

Inhalt

18 Charakterkarten (*jeweils 3 x Großherzog, Attentäterin, Captain, Botschafter, Inquisitor und Contessa*)

6 Übersichtskarten

50 Münzmarker

1 Spielregel

Spielaufbau

Man spielt **ENTWEDER** mit dem Botschafter **ODER** dem Inquisitor. Die Karten des nicht benutzten Charakters werden in die Schachtel zurück gelegt. Alle anderen Charakterkarten werden gemischt.

Jedem Spieler werden **2 davon ausgeteilt**. Eigene Karten darf man sich jederzeit ansehen, man muss sie jedoch verdeckt vor sich ablegen. Die übrigen Karten kommen verdeckt in die Mitte des Tisches. Sie werden als Hofstaat-Stapel bezeichnet.

Jeder Spieler erhält **2 Münzen**. Die Spieler müssen ihr Geld für alle anderen sichtbar aufbewahren. Die übrigen Münzen kommen in die Mitte des Tisches. Sie werden als Staatskasse bezeichnet.

Jeder Spieler erhält **1 Übersichtskarte**. Sie dient lediglich als Gedächtnisstütze. Die Spieler sollten sich vor Spielbeginn mit allen Aktionen und Charakteren vertraut machen.

Der Sieger der letzten Partie oder der jüngste Spieler beginnt.

Spielziel

Den Einfluss aller anderen Spieler eliminieren und als Einziger überleben.

Einfluss

Karten, die verdeckt vor einem Spieler ausliegen, zeigen an, welche Mitglieder des Hofstaats er beeinflusst. Auf der Vorderseite befindet sich ein Bild des beeinflussten Charakters sowie eine Kurzbeschreibung seiner Fähigkeiten. Anzahl der Karten ist gleich Höhe des Einfluss.

Immer wenn ein Spieler Einfluss verliert, muss er eine seiner verdeckten Karten umdrehen und aufdecken. Aufgedeckte Karten zählen nicht mehr als Einfluss. Sie bleiben offen liegen, sodass jeder sie sehen kann, haben aber keinen weiteren Effekt. Wenn ein Spieler Einfluss verliert, darf er frei entscheiden, welche seiner Karten er aufdeckt.

Sobald ein Spieler keinen Einfluss mehr hat, d.h. keine Handkarten mehr besitzt, muss er ins Exil gehen und scheidet aus dem Spiel aus.

Spielregeln

Das Spiel wird über mehrere Runden im Uhrzeigersinn gespielt.

Immer wenn ein Spieler am Zug ist, muss er sich für genau eine Aktion entscheiden. Passen darf er nicht.

Nachdem die Aktion gewählt wurde, haben andere Spieler die Möglichkeit, sie anzufechten oder darauf zu reagieren.

Ohne Anfechtung oder Reaktion gelingt die Aktion automatisch.

Anfechtungen werden vor der eigentlichen Aktion oder Reaktion abgehandelt.

Wenn ein Spieler all seinen Einfluss verloren hat und beide Karten offen vor ihm liegen, scheidet er sofort aus dem Spiel aus.

Die Karten bleiben offen liegen, seine Münzen kommen in die Staatskasse zurück.

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler übrig ist.

Aktionen

Man darf jede beliebige Aktion wählen, solange man sie bezahlen kann.

Manche Aktionen (*Charakteraktionen*) erfordern, dass man bestimmte Charaktere beeinflusst.

Wer eine Charakteraktion wählt, behauptet damit, dass der erforderliche Charakter verdeckt vor ihm liegt. Das kann entweder der Wahrheit entsprechen oder ein Bluff sein. Verdeckte Karten müssen dafür nicht aufgedeckt werden, es sei denn, die Aktion wird angefochten. Anderenfalls gelingt sie automatisch.

Wer zu Beginn seines Zuges 10 (oder mehr) Münzen hat, muss zwangsweise den Coup als Aktion wählen.

Standardaktionen

(können immer gewählt werden)

Einkommen

Nimm 1 Münze aus der Staatskasse.

Entwicklungshilfe

Nimm 2 Münzen aus der Staatskasse (*kann vom Großherzog verhindert werden*).

Coup

Zahle 7 Münzen in die Staatskasse ein, um einen Coup gegen einen anderen Spieler zu starten. Dieser verliert sofort 1 Einfluss. Ein Coup gelingt immer. Wenn du zu Beginn deines Zuges 10 (oder mehr) Münzen hast, musst du dich zwangsweise für den Coup entscheiden.

Charakteraktionen

(werden sie angefochten, muss man beweisen, dass man den Charakter beeinflusst)



Großherzog – Steuern

Nimm 3 Münzen aus der Staatskasse.



Attentäterin – Mordanschlag

Zahle 3 Münzen in die Staatskasse ein und verübe einen Mordanschlag auf einen anderen Spieler. Bei Erfolg verliert dieser sofort 1 Einfluss (*kann von der Contessa verhindert werden*).



Captain – Diebstahl

Nimm 2 Münzen von einem anderen Spieler. Falls er nur 1 Münze hat, nimmst du diese eine (*kann von Botschafter, Inquisitor und Captain verhindert werden*).



Botschafter – Austausch

Tausche Karten mit dem Hofstaat. Zuerst ziehst du 2 Karten vom Hofstaat-Stapel. Dann kannst du beliebig viele deiner verdeckten Karten durch die neu gezogenen ersetzen. Die 2 übrigen Karten mischst du in den Hofstaat-Stapel zurück.



Inquisitor – Untersuchung

Tausche eine Karte mit dem Hofstaat. Ziehe eine Karte vom Hofstaat-Stapel und mische eine beliebige deiner Karten in den Stapel zurück. ODER sieh dir die Karten eines anderen Spielers an und zwingt ihn, eine Karte mit dem Hofstaat-Stapel zu tauschen.

Reaktionen

Mit Reaktionen kann man die Aktionen anderer Spieler verhindern oder unterbrechen.

Reaktionen funktionieren wie Charakteraktionen. Man kann behaupten, einen Charakter zu beeinflussen, um mit der Fähigkeit dieses Charakters auf die Aktion eines anderen Spielers zu reagieren. Das kann entweder der Wahrheit entsprechen oder ein Bluff sein. Verdeckte Karten müssen dafür nicht aufgedeckt werden, es sei denn, die Reaktion wird angefochten. Anderenfalls gelingt sie automatisch. Wenn eine Aktion durch eine Reaktion erfolgreich verhindert wurde, scheitert die Aktion und ihre Kosten werden nicht rückerstattet.



Großherzog – verhindert Entwicklungshilfe

Jeder Spieler kann als Reaktion behaupten, den Großherzog zu beeinflussen, um zu verhindern, dass ein anderer Spieler Entwicklungshilfe kassiert. Der aktive Spieler erhält in diesem Zug keine Münzen.



Contessa – verhindert Mordanschlag

Der Spieler, auf den der Mordanschlag verübt wird, kann als Reaktion behaupten, die Contessa zu beeinflussen, um den Mordanschlag zu verhindern. Er scheitert und die Münzen, die der aktive Spieler für die Attentäterin bezahlt hat, werden nicht rückerstattet.



Botschafter/Captain/Inquisitor – verhindert Diebstahl

Der bestohlene Spieler kann als Reaktion behaupten, entweder den Botschafter, den Captain oder den Inquisitor zu beeinflussen, um den Diebstahl zu verhindern. Der aktive Spieler erhält in diesem Zug keine Münzen.

Anfechtungen

Jede Aktion oder Reaktion, welche die Beeinflussung eines Charakters erfordert, kann angefochten werden. Jeder Spieler darf die Aktion oder Reaktion eines anderen anfechten, egal ob er direkt daran beteiligt ist oder nicht.

Unmittelbar nachdem eine Aktion oder Reaktion angesagt wurde, haben die anderen Spieler die Möglichkeit, sie anzufechten. Falls sie diese nicht wahrnehmen, können sie sich im Nachhinein nicht mehr umentscheiden.

Wenn die Aktion oder Reaktion eines Spielers angefochten wird, muss er beweisen, dass er den nötigen Einfluss hat, indem er den passenden Charakter aufdeckt. Kann oder will er das nicht tun, verliert er die Anfechtung. Anderenfalls verliert der Spieler, der die Aktion oder Reaktion angefochten hat.

Der Verlierer einer Anfechtung verliert sofort 1 Einfluss.

Wenn die Anfechtung dadurch gewonnen wird, dass ein Spieler den passenden Charakter aufdeckt, mischt er ihn zurück in den Hofstaat-Stapel und zieht eine zufällige Karte als Ersatz (*d.h. er verliert keinen Einfluss und die anderen Spieler wissen trotzdem nicht, welche Karten er hat*). Anschließend wird die Aktion oder Reaktion abgehandelt.

Wenn eine Aktion erfolgreich angefochten wurde, scheidet die gesamte Aktion. Bereits bezahlte Kosten werden jedoch rückerstattet.

Spielbeispiel

3 Spieler. Jeder beginnt mit 2 Charakterkarten und 2 Münzen.

Die übrigen 9 Karten bilden den Hofstaat-Stapel.

Jörg hat die Contessa und den Großherzog bekommen. Er beginnt das Spiel und behauptet in seinem ersten Zug, den Großherzog zu haben, damit er 3 Münzen aus der Staatskasse nehmen kann. Niemand fechtet die Aktion an. Er hat nun 5 Münzen.

Isa hat den Captain und die Contessa. In ihrem Zug blufft sie und behauptet, den Botschafter zu haben. Niemand fechtet die Aktion an, daher zieht sie 2 neue Karten vom Hofstaat-Stapel: eine Attentäterin und einen Großherzog. Sie behält die Attentäterin und den Captain, den sie von Anfang an hatte. Großherzog und Contessa mischt sie in den Stapel ein. Sie hat nach wie vor 2 Münzen.

Stephan hat eine Attentäterin und einen Großherzog bekommen. In seinem ersten Zug behauptet er, den Großherzog zu haben und nimmt 3 Münzen. Isa glaubt, dass er blufft, und fechtet die Aktion an. Stephan deckt seinen Großherzog auf und gewinnt damit die Anfechtung. Er behält die 3 Münzen, die er durch den Großherzog erhalten hat, und mischt ihn in den Hofstaat-Stapel zurück. Als Ersatz zieht er eine zufällige, neue Karte: die Contessa. Isa hat die Anfechtung verloren und verliert dadurch 1 Einfluss. Sie entscheidet sich für ihre Attentäterin, deckt sie auf und lässt sie offen vor sich liegen.

Nach der ersten Spielrunde:

Jörg hat noch 2 Einfluss (*Contessa und Großherzog*) sowie 5 Münzen.

Isa hat noch 1 Einfluss (*Captain*) sowie 2 Münzen.

Stephan hat noch 2 Einfluss (*Attentäterin und Contessa*) sowie 5 Münzen.

Eine Attentäterin liegt offen auf dem Tisch.

Es geht weiter ...

Jörg behauptet weiterhin, den Großherzog zu haben. Er nimmt 3 Münzen und keiner fechtet die Aktion an. Nun hat er 8 Münzen.

Isa wählt Einkommen und nimmt 1 Münze. Dazu braucht sie keinen Charakter und niemand kann ihre Aktion verhindern.

Sie hat nun 3 Münzen.

Stephan behauptet, die Attentäterin zu haben, und zahlt 3 Münzen in die Staatskasse ein, um einen Mordanschlag auf Jörg zu verüben. Niemand fechtet seine Aktion an, doch Jörg behauptet, eine Contessa zu haben, und will damit den Mordanschlag verhindern. Da niemand die Reaktion anfechtet, scheitert der Mordanschlag. Die 3 Münzen werden nicht rückerstattet, Stephan hat also nur noch 2.

Jörg gibt nun 7 Münzen aus, um einen Coup gegen Stephan zu starten. Ein Coup kann nicht verhindert werden. Stephan verliert 1 Einfluss und beschließt, seine Contessa umzudrehen. Jörg hat noch 1 Münze.

Isa behauptet, den Captain zu haben, um Stephan 2 Münzen zu stehlen. Niemand fechtet die Aktion an, doch Stephan behauptet, einen Botschafter zu haben, der den Diebstahl verhindern kann. Isa fechtet die Reaktion an. Da Stephan keinen Botschafter zeigen kann, verliert er seinen letzten Einfluss und muss die Attentäterin aufdecken. Isa bekommt ihre 2 Münzen durch den erfolgreichen Diebstahl und hat nun 5 Münzen.

Zu diesem Zeitpunkt

Jörg hat noch 2 Einfluss (*Contessa und Großherzog*) sowie 1 Münze.

Isa hat noch 1 Einfluss (*Captain*) und 5 Münzen.

Stephan ist ausgeschieden.

Zwei Attentäterinnen und eine Contessa liegen offen auf dem Tisch.

Das Spiel geht weiter...

Hinweis: Mordanschläge sind doppelt gefährlich

Wenn die Verteidigung gegen einen Mordanschlag scheitert, kann man 2 Einfluss auf einmal verlieren. Beispiel: Wer die Charakteraktion einer Attentäterin anfechtet und dabei verliert, muss sowohl für die verlorene Anfechtung als auch für den erfolgreichen Mordanschlag je 1 Einfluss opfern. Oder: Wenn man fälschlich behauptet, die Contessa zu haben, um einen Mordanschlag zu verhindern, und diese Reaktion angefochten wird, verliert man 1 Einfluss für die verlorene Anfechtung und 1 weiteren für den erfolgreichen Mordanschlag.

Guter (Ver-)rat ist teuer

Jede Art von Absprachen ist erlaubt, einhalten muss man sie jedoch nicht. Verdeckte Karten dürfen anderen Spielern nicht gezeigt werden. Das Verschenken und Verleihen von Münzen ist ebenfalls nicht erlaubt.

Es gibt keinen zweiten Platz.

Coup mit zwei Spielern & Spielvariante für Zwei

Wenn man Coup zu zweit spielt, bekommt jeder nur 1 Münze bei Spielbeginn.

Außerdem ist bei Zwei-Spieler-Partien folgende Spielvariante möglich:

Bei Spielbeginn werden die Karten in drei Stapel bestehend aus jeweils 5 Karten aufgeteilt (*jeder Charakter ist in jedem Stapel 1 Mal vertreten*). Es wird, wie im normalen Spiel, entweder mit Botschafter ODER mit Inquisitor gespielt, nie mit beiden. Dann nimmt jeder Spieler einen Stapel, sucht sich eine Karte davon aus und legt den Rest beiseite. Der dritte Stapel wird gemischt und jeder zieht 1 weitere Karte davon. Die drei verbleibenden Karten bilden verdeckt den Hofstaat-Stapel.

Besucht uns im Web:
www.heidelbaer.de

Heidelberger
Spieleverlag



Credits

Autor: Rikki Tahta, La Mame Games
Entwicklung: Haig Tahta & Sacha Tahta
Testspieler: Alle Mitarbeiter von La Mame
Grafikdesign: Luis Francisco
Illustrationen: Jarek Nocoñ

Mitarbeiter Deutsche Ausgabe

Produktionsmanagement: Heiko Eller
Übersetzung: Susanne Kraft
Graphische Bearbeitung & Layout:
Marina Fahrenbach, Fiona Carey, Heiko Eller
Lektorat: Heiko Eller, Philip Strietzel und
Falko Sieverding