

COUP : Ville d'Etat

Vous êtes le chef de famille dans une ville d'état italienne. La ville est contrôlée par une cour faible et corrompue remplie d'intrigues. Vous essayez de contrôler la ville en manipulant, en bluffant et en soudoyant votre chemin jusqu'au pouvoir. Votre objectif est de détruire l'influence de toutes les autres familles, en les forçant à s'exiler. Une seule famille survivra.

Contenu

15 cartes de personnage. 3 de chaque pour les suivantes : Duke (Duc), Assassin (Assassin), Captain (Capitaine), Ambassador (Ambassadeur), Contessa (Comtesse).
6 cartes de résumé, 50 pièces, Les règles.

Installation du jeu

Mélangez toutes les cartes de personnages et distribuez en 2 à chaque joueur. Les joueurs peuvent toujours regarder leurs cartes, mais ils doivent garder la face visible des cartes cachées en face d'eux. Placez les cartes restantes au milieu de la zone de jeu qui deviendront les cartes de la Cour.

Donnez 2 pièces à chaque joueur. Chaque joueur doit garder son argent visible. Mettez le reste des pièces au milieu de la zone de jeu, comme Trésor.

Donnez une carte de résumé à chaque joueur. Ceci ne sert que de référence. Les joueurs se familiarisent avec toutes les actions et tous les personnages avant que le jeu ne commence.

La personne qui a gagné le jeu précédent commence la nouvelle partie.

But

Éliminer l'influence de tout les autres joueurs et être le dernier survivant.

Influence

Les cartes qui se trouvent face cachées en face du joueur représentent leur influence en cour. Les personnages imprimés sur les faces cachées des cartes représentent quels personnages le joueur influence et ses capacités

Chaque fois qu'un joueur perd de l'influence, il doit retourner et révéler une des leurs cartes qui se trouvent face cachée. Les cartes révélées restent visibles de tous et ne peuvent plus donner de l'influence au joueur.

Chaque joueur choisit toujours lui-même la carte qu'il décide de révéler lorsqu'il perd de l'influence.

Quand un joueur a perdu toute influence, il est banni de la ville et il n'est plus dans le jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu est joué dans le sens des aiguille d'une montre.

À chaque tour, un joueur choisit une action seulement. Un joueur ne peut pas passer son tour.

Après avoir choisie son action, les autres joueurs ont l'opportunité de le mettre au défi ou de contre-attaquer cette action.

Si une action n'est ni mise au défi, ni contre-attaquée, l'action réussie automatiquement.

Les mises au défi sont résolues en premier avant qu'une autre action ou qu'une contre-attaque n'est lieu.

Quand un joueur a perdu toute son influence et que ces cartes sont toutes visibles devant lui, il est immédiatement hors du jeu. Il laisse ses cartes visibles et remet toutes les pièces au Trésor.

Le jeu se termine quand il ne reste qu'un joueur.

Actions

Un joueur peut choisir n'importe quelle action qu'il peut payer.

Certaines actions (les Actions des Personnages) demande des personnages influents. S'il choisit une Action de Personnage, un joueur doit préciser que le personnage requis est une de ces cartes à la face cachées. Il peut dire la vérité ou bluffer. Il n'y a pas besoin de montrer aucune des cartes qui sont face cachées, à moins qu'il ne soit défié. S'il n'est pas mis au défi, le joueur gagne l'action automatiquement.

Si un joueur commence son tour avec 10 piéces, il doit lancer un Coup durant ce tour et cela est la seule action possible.

Actions générales

Toujours disponibles.

Revenu

Prendre une pièce du Trésor.

Aide étrangère

Prendre 2 pièces du Trésor. (Peut être bloqué par le Duc)

Coup

Payer 7 pièces au Trésor et lancer un Coup contre un autre joueur. Ce joueur perd immédiatement une influence. Un Coup gagne toujours.

Si vous commencez votre tour avec 10 pièces, vous êtes obligé de lancer un Coup.

Actions de Personnage

Si un joueur est mis au défi, il doit montrer son influence avec la carte correspondant au personnage impliqué.

Duc – Taxes

Prendre 3 pièces du Trésor.

Assassin – Assassiner

Payer 3 pièces du trésor et lancer un contrat d'assassinat d'un autre joueur. Si réussi ce joueur perd immédiatement une influence (Peut être bloqué par la Comtesse)

Capitaine – Extorquer

Prendre 2 pièces d'un autre joueur. Si le joueur n'a qu'une pièce, ne prendre qu'une pièce. (Peut être bloqué par l'Ambassadeur ou le Capitaine)

Ambassadeur – Échange

Échanger des cartes avec la Cour. Prendre d'abord 2 cartes au hasard dans le paquet de cartes de la Cour. Mélangez-les avec vos cartes face cachées. Choisissez ceux que vous voulez garder. Rendre ensuite 2 cartes au paquet de cartes de la Cour.

Contre-Attaques

Les contre-attaques peuvent être faites pour intervenir ou pour bloquer l'action d'un joueur.

Si une action est contre-attaquée avec succès, l'action échoue mais les pièces payées pour faire l'action restent dépensées.

Les contre-attaques fonctionnent comme les actions de personnage. Les joueurs peuvent réclamer l'influence de n'importe quel personnage et utiliser ses capacités pour contre-attaquer un autre joueur. Ils peuvent dire la vérité ou bluffer. Ils n'ont pas besoin de montrer de cartes à moins d'être mis au défi. Les contre-attaques peuvent être mises au défi, mais si elles ne le sont pas, elles réussissent automatiquement.

Duc – Bloquer une Aide Étrangère

Chaque joueur clamant le Duc peut contre-attaquer et bloquer un joueur qui tente d'obtenir de l'aide étrangère. Le joueur qui essaie d'obtenir cette aide ne reçoit aucune pièce lors de ce tour.

Comtesse – Bloquer un assassinat

Le joueur qui est assassiné peut utiliser la Comtesse et contre-attaquer pour bloquer l'assassinat. L'assassinat dans ce cas échoue, mais les tarifs payés par le joueur pour payer l'assassin restent dépensés.

Ambassadeur / Capitaine – Bloquer une extorsion

Le joueur qui est victime d'une extorsion de fonds peut utiliser la carte de l'Ambassadeur ou du Capitaine pour contre-attaquer en bloquant l'extorsion. Le joueur qui extorque ne reçoit pas de pièce lors de ce tour.

Défis

Chaque action ou contre-attaque utilisant un personnage d'influence peut être mis au défi.

N'importe quel joueur peut démarrer un défi contre un autre joueur même s'il n'est pas directement dans l'action en cours.

Une fois qu'une action ou qu'une contre-attaque est déclarée, les autres joueurs doivent avoir l'opportunité de mettre au défi. Une fois jouée, les défis ne peuvent pas être rétro-actifs.

Si un joueur est mis au défi, il doit prouver qu'il a bien l'influence nécessaire en montrant la carte du personnage, dont il a clamé avoir l'influence, des cartes cachées en face de lui. S'il ne peut pas le prouver, il perd le défi. S'il le peut, la personne qui a mis au défi perd. Celui qui perd un défi perd immédiatement une influence.

Si un joueur gagne un défi en montrant la bonne carte de personnage, il peut retourner cette carte dans le paquet de la Cour, mélanger les cartes et en prendre une aléatoire en tant que carte de remplacement. (De cette manière il ne perd pas son influence, et les autres joueurs ne connaissent pas la nouvelle carte qu'il vient de choisir). Ensuite, l'action ou la contre-attaque continue.

Si une action est défiée avec succès, l'action râte entièrement, et toutes les pièces payées pour les frais de l'action sont rendues au joueur.

Exemple de partie

3 joueurs. Chaque joueur commence avec 2 cartes d'influence, et 2 pièces. Les 9 autres cartes de personnages constituent le paquet de carte de la Cour.

- Natasha a la Comtesse et le Duc. Elle commence et au premier tour, elle clame avoir le Duc et prend 3 pièces. Personne ne la met au défi. Elle a maintenant 5 pièces.
- Sacha a le Capitaine et la Comtesse. Mais au moment de son tour, il décide de bluffer et clame avoir l'Ambassadeur. Personne ne le met au défi, donc il prend 2 nouvelles cartes dans le paquet de carte de la Cour. Un Assassin et un Duc. Il garde l'assassin et son Capitaine du début et remet le Duc et la Comtesse dans le paquet de cartes de la Cour. Il a toujours 2 pièces.
- Haig a reçu un Assassin et un Duc. Au premier tour il clame avoir le Duc et prend 3 pièces. Sacha pense que Haig bluffe et le met au défi. Haig montre son Duc et gagne le défi. Haig garde les 3 pièces que le Duc lui a remporté, mais il remet aussi sa carte du Duc dans le paquet de la Cour. Il mélange le paquet de cartes de la Cour et prend une nouvelle carte aléatoire, une Comtesse. Sacha perd le défi et perd une influence. Il choisit de perdre son Assassin, le retourne pour la montrer et la garde face visible des autres joueurs, devant lui.

Après le premier tour :

Natasha a 2 influences restantes (la Comtesse et le Duc) et 5 pièces

Sacha a 1 influence restante (le Capitaine) et 2 pièces

Haig a 2 influences restantes (l'Assassin et la Comtesse) et 5 pièces

Un Assassin a été révélé et est retournée face visible sur la table

Continuation

- Natasha continue de clamer le Duc. Elle prend 3 pièces, personne ne la met au défi. Elle a maintenant 8 pièces.
- Sacha prend juste son revenu de 1 pièce. Il n'a pas à clamer d'influence d'aucun personnage et personne ne peut le bloquer. Il a maintenant 3 pièces.
- Haig clame l'Assassin, paye 3 pièces au Trésor pour tenter d'assassiner Natasha. Personne ne met au défi son Assassin, mais Natasha clame avoir la Comtesse qui bloque l'Assassin. Personne ne la met au défi et l'assassinat échoue. Les 3 pièces de Haig restent dépensées et il a maintenant 2 pièces.
- Natasha dépense maintenant 7 pièces pour lancer un Coup contre Haig. Un Coup ne peut être bloquer. Haig perd une influence et choisit de révéler sa Comtesse. Natacha a 1 pièce restante.
- Sacha clame le Capitaine et prend 2 pièces de Haig. Personne ne met au défi le Capitaine de Haig, mais Haig clame avoir un Ambassadeur qui bloque le Capitaine. Sacha le met au défi. Haig ne peut pas montrer l'Ambassadeur et perd sa dernière influence en montrant son Assassin. Sacha reçoit 2 pièces de l'extorsion réussie grâce à son Capitaine et a maintenant 5 pièces.

À ce moment

Natasha a 2 influences restantes (la Comtesse et le Duc) et 1 pièce

Sacha a 1 influence restante (le Capitaine) et 5 pièces

Haig est hors du jeu

2 Assassins et 1 Comtesse ont été révélés et sont face visible sur la table

La partie continue...

Note : double dangers des Assassinats

Il est possible de perdre 2 influences en un tour si vous ne vous défendez pas devant un assassinat. Par exemple, si vous mettez au défi un Assassin utilisé contre vous et que vous perdez le défi, vous perdrez une influence pour le défi perdu et 1 influence pour l'assassinat réussi. Mais si vous bluffez à propos de votre carte en disant que vous avez la Comtesse qui bloque l'assassinat et que l'on vous met au défi, vous perdrez 1 influence pour avoir perdu le défi et 1 influence pour l'assassinat réussi.

(Manque) Total de Confiance

Toutes négociations sont autorisées, mais aucune ne peut être imposée.

Les joueurs ne sont pas autorisés à révéler leurs cartes aux autres joueurs.

Les pièces ne peuvent être données ou prêtées aux autres joueurs

Il n'y a pas de seconde place.

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

Développement et Test: Haig Tahta, Sacha Tahta et tout le monde à La Mame

Illustrations: Andrew Higgins - andrewchiggins@yahoo.co.uk

Design graphique: Trista Lam – www.trista-lam.net