COUP - CITY STATE :

Spelonderdelen :
15 personagekaarten (Hertog - Duke, Huurmoordenaar - Assassin, Rover - Captain (dit personage lijkt meer op een dief, rover dus, dan een kapitein…), Ambassadeur - Ambassador en Gravin - Contessa, 3 van elk), 6 overzichtskaarten, 50 munten, spelregels.

Spelvoorbereiding :
Schudt alle personagekaarten en geef er twee aan elke speler. De spelers bekijken deze en leggen ze beiden verdekt voor hun neer. Ze mogen deze kaarten ten allen tijden bekijken, maar ze moeten verdekt blijven voor de andere spelers. Zolang ze daar liggen leveren ze u elk een invloedspunt op. De overgebleven kaarten vormen de trekstapel in het midden van de tafel, zij vormen de kaarten van het hof. Verder krijgt iedere speler twee goudstukken en een overzichtskaart. De resterende goudstukken worden eveneens in het midden van de tafel geplaatst en vormen de schatkist. De goudstukken van de spelers moeten tijdens het spel zichtbaar blijven voor de andere spelers.

Doel :
De invloed van alle andere spelers elimineren en als laatste overblijven. De twee gedekte personagekaarten die u voor u hebt liggen beschikken elk over een interessante eigenschap. De personages op de kaarten duiden aan welk personage de speler beïnvloed en zijn eigenschappen. Elke keer een speler invloed verliest moet hij één van zijn verdekte kaarten omdraaien. Wanneer u geen invloedspunt meer hebt wordt u verbannen uit de stad = uit het spel. U doet dan in de huidige ronde niet meer mee.

Het Spel Spelen :
Kies een startspeler. De spelers komen in wijzerszin aan de beurt. Als u aan de beurt bent moet u één actie doen, die je uiteraard kan betalen. Dat kan een personagegerelateerde actie zijn, maar ook een niet personagegerelateerde. U mag niet passen.

<u>De niet personagegerelateerde acties zijn steeds beschikbaar, deze zijn:</u>
1. Eén Goudstuk uit de voorraad nemen (inkomsten).
2. Twee Goudstukken uit de voorraad nemen (buitenlandse hulp), kan door de Hertog worden verhinderd.
3. Een coup plegen. Deze actie kost u 7 goudstukken, kan niet geblokkeerd worden en is gericht tegen een speler naar keuze die dan gewoon 1 invloed verliest. U bent ook verplicht een coup te plegen als u 10 of meer goudstukken in uw bezit hebt.
Je kan ook een personagegerelateerde actie uitvoeren, je kondigt dan aan welk personage je kiest uit je twee personagekaarten die voor jou liggen. Het is hier dat het echte spel begint. Je kaarten blijven namelijk verdekt liggen en niemand kan zien of je het genoemde personage daadwerkelijk bezit. Je kan de waarheid vertellen, of je kan bluffen. Hier kunnen de andere spelers je counteren, door je personage te blokkeren of je uit te dagen (zie uitdagingen hieronder). Wie aankondigt dat hij een speler met een welbepaald personage blokkeert kan eveneens worden gecounterd indien een speler niet geloofd dat hij het personage dat in de tegenaanval gaat bezit. Ook hier kan men bluffen, vermits men nooit het personage dat men gebruikt moet tonen. Dit is de basis van het spel, vertrouwen of wantrouwen, liegen, bluffen en beïnvloeden.

<u>De personagegerelateerde acties zijn:</u>
-**Hertog** = Belastingen heffen : neem 3 goudstukken uit de algemene voorraad, kan ook de actie "buitenlandse hulp" bij een andere speler blokkeren.
-**Huurmoordenaar =** Vermoorden : leg 3 goudstukken in de algemene voorraad en kies een speler uit die 1 invloedspunt verliest. Kan door de Gravin worden geblokkeerd.
-**Rover**/Kapitein = Beroven : neem 2 goudstukken van een andere speler. Kan door de Ambassadeur of een andere Rover worden geblokkeerd, kan een andere Roversactie blokkeren.
-**Ambassadeur** = Wisselen : neem twee personagekaarten van de trekstapel, bekijk ze en verwissel ze geheel of gedeeltelijk met de personagekaarten die gedekt voor je liggen. Kan de Roversactie blokkeren.

-De **Gravin** heeft geen speciale actieve actie maar is wel in staat zichzelf te beschermen tegen de Huurmoordenaar. Niet te onderschatten, deze passieve tussenkomst.
Blokkeeracties kunnen op elk moment door elke speler worden uitgevoerd. Indien een speler niet wordt uitgedaagd wint de aan de beurt zijnde speler automatisch zijn actie. Als een speler zijn beurt aanvangt met 10 goudstukken of meer in zijn bezit moet hij een Coup plegen tijdens deze beurt en dit is dan zijn enige mogelijke actie.
U doet dus tijdens uw beurt één actie, initieert tussendoor uitdagingen of blokkades en u blijft hiermee doorgaan tot er nog één speler overblijft. Die speler wint. Wanneer een speler al zijn invloed heeft verloren en zijn kaarten liggen allen open voor hem, dan ligt hij uit het spel. Hij laat zijn kaarten open voor zich liggen en legt al zijn goudstukken terug in de voorraad.

De uitdagingen:
Als een speler wordt uitgedaagd, moet hij zijn invloed tonen met de kaart die overeenkomt met het betreffende genoemde personage.
Nadat een speler zijn actie heeft gekozen hebben de andere spelers de kans om hem uit te dagen of zijn actie te blokkeren. Als u aan de identiteit van een tegenspeler twijfelt mag u hem of haar uitdagen en de juistheid van zijn of haar rol betwisten. U kunt uitdagen op het moment dat een speler een personagegerelateerde actie of blokkade doet. De speler die wordt uitgedaagd moet dan bewijzen dat hij wel degelijk het personage is dat hij beweert te zijn door de betreffende kaart te tonen. Lukt dat niet, dan verliest hij een invloedspunt en draait hij een kaart open. Is hij wel de man of vrouw die hij beweert te zijn verliest de uitdager een invloedspunt. Indien de uitdager verliest dan mag de uitgedaagde daarbovenop zijn getoonde kaart aan de trekstapel toevoegen, deze schudden en een willekeurig nieuw personage trekken. De geplande actie gaat daarna gewoon door. De uitdagingen worden steeds eerst afgehandeld alvorens er een andere actie of blokkade plaatsgrijpt.
Uitdagen is dubbel. U kunt iemands invloed reduceren maar u kunt zelf ook invloedspunten verliezen en u hebt er maar twee.

Nota : Het dubbel gevaar van de Huurmoordenaar. Het is mogelijk om 2 invloedspunten in één keer te verliezen als je jezelf niet tegen een moordpoging verdedigt. Indien je de speler die een huurmoordenaar tegen jouw inzet uitdaagt en je verliest deze uitdaging, dan verlies je één invloed wegens de verloren uitdaging en één invloed wegens de geslaagde moordpoging. Maar indien je bluft en aankondigt dat je de Gravin bezit (die je in werkelijkheid niet hebt) die de moordpoging zou blokkeren en men daagt je uit, dan verlies je één invloed wegens het verliezen van de uitdaging en één invloed wegens de geslaagde moordpoging.
De spelers mogen nooit hun kaarten aan de andere spelers tonen, tenzij als bewijs bij een uitdaging.n
Men mag geen goudstukken aan andere spelers schenken of lenen.

Einde van het Spel :
Het einde van het spel (ronde) is simpelweg de “Last Man Standing”. Wie als laatste overblijft wint het spel. Er is geen tweede plaats. Schud alle kaarten opnieuw en begin een nieuwe ronde.
Spreek onderling af naar hoeveel winstpunten je speelt. De spellen gaan snel…