

Coup (La Mame Games/Heidelberger) - KSR

Du hast 1 Aktion. Hast Du ≥ 10 Münzen Bargeld, musst Du einen Coup starten!
 Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Verdeckte Karten stehen für Einfluss.
 Sobald jemand seine beiden Karten offen liegen hat, scheidet er aus.

Spielziel:
 Wer als Einziger überlebt,
 gewinnt die Partie.

Charakter	Aktion	Auswirkung	Reaktion des Charakters
---	Einkommen	Nimm 1 Münze vom Staat.	---
---	Entwickl.-Hilfe	Nimm 2 Münzen vom Staat.	---
---	Coup	Zahle 7 Münzen an den Staat. Ein Spieler Deiner Wahl verliert 1 Einfluss (deckt Karte auf).	---
Großherzog	Steuern	Nimm 3 Münzen vom Staat.	Er verhindert Entwickl.-Hilfe. Akt. Spieler erhält kein Geld.
Attentäterin	Mordanschlag	Zahle 3 Münzen an den Staat. Ein Spieler Deiner Wahl verliert 1 Einfluss (deckt Karte auf).	---
Botschafter	Austausch	Ziehe 2 Karten vom Hofstaat. Ersetze beliebig viele Deiner verdeckten Karten und mische übrige 2 Karten in Hofstaat ein.	Er verhindert Diebstahl. Akt. Spieler erhält kein Geld.
Captain	Diebstahl	Nimm 2 Münzen von 1 Spieler. Ggf. gibt er seine einzige Münze.	Er verhindert Diebstahl. Akt. Spieler erhält kein Geld.
Contessa	---	---	Sie verhindert Mordanschlag. Attent. erhält kein Geld zurück.
Inquisitor	Untersuchung	Ziehe 1 Karte vom Hofstaat und mische 1 beliebige Deiner Karten zurück. ODER siehe Karten eines Spielers an, der mit dem Hofstaat 1 seiner Karten tauschen muss.	Er verhindert Diebstahl. Akt. Spieler erhält kein Geld.

- Aktion:** Behaupte, dass der erforderliche Charakter verdeckt vor Dir liegt. Du darfst dabei bluffen.
- Anfechtung der Aktion:**
 Direkt nach Ansage einer Aktion: Frage in die Runde, ob 1/x Mitspieler diese ANFECHTEN wollen.
Vom Spieler der Aktion muss im Falle der Anfechtung dann der benannte Charakter vorgezeigt werden.
 Kann oder will er das nicht, dann deckt er 1 seiner Karten auf. Die Aktion wird nicht ausgeführt.
 Hat er aber den angesagten Charakter, dann deckt jeder Anfechter 1 seiner eigenen Karten auf.
 Deine ggf. bereits gezahlten Kosten werden erstattet, wenn die Aktion scheitert.
 Wird eine Anfechtung dadurch gewonnen, dass ein Aktions-Spieler den passenden Charakter aufdeckt, mischt er den Charakter zurück in den Hofstaat-Stapel und zieht 1 zufällige Karte daraus nach.
- Reaktion(en):** Gab es keine Anfechtungen der Aktion, können Mitspieler direkt nach der Aktion reagieren.
 Auch nun ist wieder ein Bluffen möglich.
 Ggf. bereits gezahlte Kosten werden NICHT erstattet, wenn die Reaktion erfolgreich war.
- Anfechtung der Reaktion(en):**
 Direkt nach Ansage einer Reaktion: Frage, ob Mitspieler diese ANFECHTEN wollen.
Der Spieler der Reaktion muss im Falle der Anfechtung seinen Reaktions-Charakter vorzeigen.
 Kann oder will er das nicht, dann deckt er 1 seiner Karten auf. Die Reaktion wird nicht ausgeführt.
 Hat er aber den angesagten Charakter, dann deckt jeder Anfechter 1 seiner eigenen Karten auf.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.08.14
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de