

ЗБІРКА ЗАКОНІВ



COUP

— ПАРОПАНК —

АВТОР ГРИ: RIKKI TANTA



ЗБІРКА ЗАКОНІВ (ПРАВИЛА)

Дія гри відбувається в 1886 році альтернативної реальності паропанку. Ви — голова клану, що бореться за вплив у задимленому Лондоні. У місті, де керує слабкий та корумпований двір, повний інтриг та жадібних до влади людей. Вам необхідно маніпулювати, блефувати й користуватися впливом, щоб прокласти свій шлях до влади.

ВМІСТ КОРОБКИ:

- *правила гри;*
- *30 жетонів монет;*
- *15 карт персонажів*
(по 3 карти кожного персонажа);
- *6 карток — пам'яток.*

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Потасуйте всі карти персонажів і роздайте по 2 карти кожному гравцю. Вони є «картами впливу». Гравці завжди можуть дивитися у свої карти, але мають тримати їх перед собою долілиць. Покладіть решту карт у центр ігрової зони як колоду двору.

Роздайте гравцям по 2 монети. Гроші кожного гравця мають залишатися на видному для всіх місці. Покладіть решту монет у центр ігрової зони як скарбницю. Кожен гравець отримує картку-пам'ятку. Гравці мають ознайомитися з усіма діями та персонажами перед початком гри. Починає той, хто виграв останню гру.

ЦІЛЬ ГРИ:

Залишитись єдиним гравцем із впливом у місті.

ВПЛИВ:

Персонажі, що зображені на картах перед гравцем, показують, на кого саме у дворі гравець має вплив і чиї дії та протидії сміло може використовувати.

Щоразу, коли гравець втрачає вплив (персонажа), він повинен перевернути й показати одну зі своїх карт впливу всім гравцям. Гравець сам обирає, яку карту відкрити при втраті впливу. Відкрита карта лежить перед ним горілиць до кінця гри, і він більше не може використовувати її для підтвердження свого впливу.

Якщо гравець відкриває всі свої карти впливу, його відправляють у вигнання і він покидає гру.

ХІД ГРИ:

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець зобов'язаний зробити одну дію.

Хід пропускати не можна. Після вибору дії інші гравці мають можливість заблокувати або оскаржити цю дію.

Якщо дія не була оскаржена чи заблокована іншими гравцями, вона виконується. Оскаржити дії можна перед її виконанням чи блокуванням.

Коли гравець втратив увесь свій вплив і обидві його карти лежать перед ним горілиць, він негайно вибуває з гри. Він залишає свої карти горілиць і повертає всі свої монети до скарбниці.

Гра закінчується, коли залишається тільки один гравець.

Дії:

Усі можливі дії гравця показано на картці-пам'ятці. Деякі дії доступні всім гравцям незалежно від карт впливу, а деякі прив'язані до персонажа, й, обираючи їх, гравець автоматично заявляє, що має вплив на цього персонажа (тобто серед його закритих карт впливу є такий персонаж). Таким чином будь-який гравець може блефувати й обирати дію, прив'язану до персонажа, на якого у нього насправді немає впливу.

1. ЗАГАЛЬНІ ДІЇ (ЗАВЖДИ ДОСТУПНІ)

Дохід: Візьміть одну монету зі скарбниці.

Іноземна допомога: Візьміть 2 монети зі скарбниці. Дія може бути заблокована гравцем, що має вплив на Герцога.

Викриття: Заплатіть 7 монет, щоб викрити суперника та змусити його втратити вплив. Гравець одразу втрачає вплив. Дія завжди успішна. Якщо гравець починає свій хід з 10 (або більше) монетами, він зобов'язаний виконати цю дію.

2. ДІЇ ПЕРСОНАЖІВ (ЦІ ДІЇ МОЖУТЬ БУТИ ОСКАРЖЕНІ)

Податок (Герцог): Візьміть 3 монети зі скарбниці.

Вбивство (Вбивця): Заплатіть 3 монети в скарбницю та оберіть гравця, який втрачає вплив. Дія може бути заблокована Графинею.

Обмін (Посол): Знайомство з новими людьми (Обмін картами впливу з колодою двору). Візьміть будь-які 2 карти впливу з колоди двору. Поверніть 2 будь-які карти впливу в колоду двору.

Крадіжка (Капітан): Капітан покриває злочинство. Вкрадіть 2 монети в суперника. Якщо в суперника 1 монета, візьміть лише одну. Ця дія може бути заблокована Послом чи Капітаном.

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ! ГРАФІНЯ НЕ МАЄ ДІЙ.

БЛОКУВАННЯ:

Деякі дії в грі можуть бути заблоковані. Будь-який суперник може стверджувати, що має вплив на персонажа, що блокує дію гравця. При блокуванні, суперник може говорити правду чи блефувати. Блокування може бути оскаржене гравцем.

Герцог — Блокує «Іноземну допомогу». Будь-який гравець, який стверджує, що має вплив на Герцога, може заблокувати дію суперника «Іноземна допомога». Якщо блокування пройшло успішно, гравець, що хотів виконати цю дію, не бере монет.

Графиня — Блокує «Вбивство». Будь-який гравець може стверджувати, що має вплив на Графиню, таким чином може заблокувати дію «Вбивство». Якщо блокування вдалось, то вбивство відміняється, але монети, сплачені за дію, залишаються в скарбниці.

Посол та Капітан — Блокують «Крадіжку». Будь-який гравець може стверджувати, що має вплив на Посла чи Капітана, а отже, заблокувати дію «Крадіжка». Якщо блокування вдалось, гравець, що хотів вкрасти, не отримує монет.

ОСКАРЖЕННЯ:

Оскарження відбувається перед виконанням чи блокуванням дії. Будь-яку дію чи блокування, що потребує використання карти впливу, можна оскаржити. У такому випадку гравець, чію дію чи блокування оскаржують, зобов'язаний підтвердити свій вплив, показавши карту з відповідним персонажем.

Якщо гравець відмовляється це зробити чи в нього немає карти з таким персонажем, він пійманий на місці злочину і відповідно втрачає 1 вплив. Якщо ж персонаж є в гравця, тоді гравець, що оскаржив дію чи блокування втрачає 1 вплив. А гравець, що виконував дію чи блокування, продовжує грати, звісно, якщо ніхто не вирішить заблокувати його дію.

Якщо гравець виграв оскарження, показавши відповідну карту персонажа, він повертає цю карту до колоди, перетасовує колоду й навмання витягає іншу карту.

Таким чином, він не втрачає вплив, а інші гравці не знають, яку нову карту впливу він отримав.

Якщо дія успішно оскаржена, усю дію відміняємо, і всі монети, сплачені як вартість дії, повертаються гравцеві.

УВАГА! ЗАГРОЗА ПОДВІЙНОГО ВБИВСТВА.

Гравець може втратити відразу 2 впливи за один хід, якщо невдало захиститься від вбивства. Наприклад, коли Ви оскаржуєте «Вбивство» проти вас. Якщо ви програєте оскарження, то втрачаєте 1 вплив за невдале оскарження і 1 вплив через «Вбивство».

ПОВНА ВТРАТА ДОВІРИ:

Дозволені будь-які переговори, але ніхто не зобов'язує дотримувати слова. Гравцям заборонено розкривати будь-які свої карти іншим гравцям. Жодні монети не можна давати або позичати іншим гравцям.

Пам'ятайте, у грі є лише ОДИН переможець, другого місця немає!

АВТОР ГРИ: RIKKI TANTA
РОЗРОБНИКИ ПРАВИЛ: NAIG TANTA ТА SACHA ALEXANDER

**ДІЯ ГРИ ВІДБУВАЄТЬСЯ В 1886 РОЦІ
ПАРАЛЕЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ПАРОПАНКУ.**

**ВИ — ГОЛОВА КЛАНУ, ЩО БОРЕТЬСЯ
ЗА ВПЛИВ У ЗАДИМЛЕНОМУ ЛОНДОНІ.**

**У МІСЦІ, ДЕ КЕРУЄ СЛАБКИЙ ТА
КОРУМПОВАНИЙ ДВІР, ПОВНИЙ ІНТРИГ
ТА ЖАДІБНИХ ДО ВЛАДИ ЛЮДЕЙ. ВАМ
НЕОБХІДНО МАНІПУЛЮВАТИ, БЛЕФУВАТИ
Й КОРИСТУВАТИСЯ ВПЛИВОМ, ЩОБ
ПРОКЛАСТИ СВІЙ ШЛЯХ ДО ВЛАДИ.**



lelekan