**ПЕРЕВОРОТ**

В недалекому майбутньому корумпованим урядом керують “royal class” директори мультинаціональних корпорацій. Їхня жадібність і абсолютний контроль над економікою прирік привілейовану меншість до життя в бідності і відчаї.

Серед пригноблених мас появляється підпільна група бійців-партизанів, які прагнуть повалити цих могутніх правителів. Доблесні зусилля цих повстанців посіяли розбрат, інтриги та слабкість у політичних колах нових правителів, призвівши уряд до межі краху.

Але для тебе, впливового державного чиновника, це можливість маніпулювати, підкуповувати та прокласти свій шлях до абсолютної влади. Щоб добитись успіху, ти повинен зруйнувати силу впливу твоїх суперників і відправити їх у вигнання.

У цей бурхливий час є місце лише для одного – того, хто виживе.

**Комплектація:**

15 карт персонажів (по 3 карти кожного персонажу: Герцог, Вбивця, Поліцейський, Посол, Графиня)

6 карток з описами дій

50 монет

Правила гри

**Кількість гравців: 2-6**

**Підготовка до гри:**

**Перемішайте карти і роздайте кожному гравцю по 2 карти.** Гравці завжди можуть дивитись у свої карти, але повинні тримати їх перед собою лицем донизу. Решту карт покладіть в колоду у центрі столу.

**Роздайте кожному гравцю по 2 монети.** Гроші кожного гравця повинні залишатись на видному для всіх місці. Решту монет покладіть в Казну у центрі столу.

**Роздайте кожному гравцю по одній картці з описом дій.** Гравці повинні ознайомитись зі всіма персонажами і діями перед початком гри.

Гру починає той, хто виграв попереднього разу.

**Мета гри**

Позбавити впливу решту гравців і залишитись останнім, хто вижив.

**Вплив**

**Карти лицем донизу перед кожним гравцем відображають, на кого гравці можуть впливати.** Персонажі на картах – це персонажі, на яких кожен гравець може впливати, та їхні вміння.

**Кожного разу, коли гравець втрачає свій канал впливу, він повинен відкрити і показати одну зі своїх карт.** Відкриті карти залишаються лежати перед гравцем лицем догори до кінця гри і при цьому гравець більше не може використовувати їх для свого впливу. Гравець сам вибирає, яку з карт відкрити при втраті свого впливу.

Якщо гравець втрачає всі свої канали впливу, то його відправляють у вигнання і він покидає гру.

**Хід гри**

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

**Кожного разу гравець має здійснити одну дію.** Не можна пропускати хід.

Після того, як гравець вибирає собі дію, інші гравці можуть його перевірити або заблокувати цей хід.

**Якщо дію не перевіряють і не блокують, то вона вважається такою, що пройшла успішно.**

Перевірку здійснюють найпершою перед іншими діями чи блокуванням.

**Якщо гравець втрачає всі свої канали впливу і обидві його карти відкриті, він покидає гру.** Він залишає свої карти лицем догори і віддає свої монети до Казни.

**Гра завершується тоді, коли залишається один гравець.**

**Дії**

**Гравець може обрати будь-яку дію, яка доступна для його персонажа.**

Деякі Дії Персонажів (Character Actions) передбачають здійснення впливу на іншого персонажа.

**Якщо гравець вибирає Дію Персонажа, то таким чином він заявляє, що необхідний для цього персонаж є на одній з його карток впливу, що лежить лицем донизу перед ним. Він може казати правду або ж блефувати.** Він не зобов’язаний відкривати жодну зі своїх карт, поки його не захочуть перевірити. Якщо його не перевіряли, значить, дія пройшла успішно.

Якщо перед початком ходу у гравця є 10 (або більше) монет, він зобов’язаний здійснити дію “Переворот” (“Coup”), це єдина доступна дія для цього ходу.

**Загальні дії**

Доступні завжди

* **Дохід (Income)**

Візьміть 1 монету з Казни.

* **Закордонна допомога (Foreign Aid)**

Візьміть 2 монети з Казни. Цю дію може заблокувати Герцог (Duke).

* **Переворот (Coup)**

Сплатіть 7 монет в Казну і розпочніть Переворот проти іншого гравця. Такий гравець автоматично втратить канал впливу. Переворот завжди проходить успішно. Якщо перед початком ходу у гравця є 10 (або більше) монет, він зобов’язаний здійснити Переворот (Coup), це єдина доступна дія для цього ходу.

**Дії персонажів**

У разі перевірки гравець повинен доказати, що може чинити вплив на відповідного персонажа.

****

**Герцог (Duke) – Податок (Tax)**

Візьміть 3 монети з Казни

****

**Вбивця (Assassin) – Вбивство (Assassinate)**

Сплатіть 3 монети в Казну і вчиніть вбивство іншого гравця. Якщо вбивство вдалось, вбитий гравець негайно втрачає один вплив.

*Вбивство може заблокувати Графиня.*

****

**Поліцейський (Captain) – Крадіжка (Steal)**

Заберіть 2 монети в іншого гравця. Якщо у нього лише одна монета, заберіть одну.

*Крадіжку може заблокувати Посол або Поліцейський.*

****

**Посол (Ambassador) – Обмін (Exchange)**

Обміняйте 2 карти. Спочатку візьміть навмання 2 карти з колоди. Вирішіть, чи хотіли б обміняти них свої карти і які саме. Скиньте 2 карти в колоду.

**Протидії**

Гравці можуть здійснювати протидії, щоб втрутитись чи заблокувати дію гравця.

Протидії відбуваються так само, як дії персонажів. Гравці можуть заявляти, що мають вплив на персонажа і використовувати його здібності, щоб протидіяти іншому гравцю. Вони можуть казати правду або блефувати. Вони не зобов’язані відкривати жодну зі своїх карт, поки їх не захочуть перевірити. Якщо протидію не перевіряли, значить, вона пройшла успішно.

Якщо дію гравця успішно заблокували (здійснили протидію), тоді вважається, що вона не вдалась, але сплачені монети за право її здійснити не повертаються.

****

**Герцог (Duke) – Блокує закордонну допомогу (Blocks Foreign Aid)**

Будь-який гравець може прикинутись Герцогом, щоб протидіяти і блокувати гравця, який хоче отримати закордонну допомогу. Якщо протидія вдається, то такий гравець не отримує закордонну допомогу з Казни цього разу.

****

**Графиня (Contessa) – Блокує вбивство (Blocks Assassination)**

Гравець, якого намагаються вбити, може прикинутись Графинею, щоб здійснити протидію і заблокувати вбивство. Якщо протидія вдається, то вбивство відміняється, а платіж до Казни не повертається.

**Посол / Поліцейський (Ambassador / Captain) – Блокує крадіжку (Blocks Stealing)**

****Гравець, якого обікрали, може прикинутись Послом або Поліцейським, щоб здійснити протидію і блокувати крадіжку. Якщо протидія вдається, то гравець, який намагався здійснити крадіжку, не отримує жодної монети цього разу.

**Перевірки**

**Кожну дію чи протидію, яка передбачає вчинення впливу на персонажа, можна перевірити.**

Кожен гравець може провести перевірку незалежно від того, чи здійснюють проти нього дію.

Кожного разу при здійсненні дії чи протидії інші гравці можуть провести перевірку. Якщо гра продовжується, то перевірку не можна провести заднім числом.

**Якщо гравця перевіряють, він повинен доказати, що мав вплив на персонажа, показавши відповідну карту.** Якщо він не може або не хоче це доказати, він програє перевірку. Якщо йому вдається доказати, то програє той, хто проводив перевірку.

**Той, хто програє перевірку, втрачає один канал впливу.**

Якщо гравець виграє перевірку, показавши відповідну карту персонажа, він повертає цю карту до колоди, перемішує колоду і навмання витягає іншу карту. *Таким чином, він не втрачає вплив, а інші гравці не знають, яку нову карту впливу той отримав.* Дія чи протидія пройшла успішно.

**Якщо дія пройшла перевірку, то вона відміняється і платіж до Казни за її здійснення повертається гравцю.**

**Увага! Загроза подвійного вбивства**

Гравець може втрати відразу 2 карти за один хід, якщо невдало захиститься від вбивства. Наприклад, коли ви перевіряєте гравця, який використовує Вбивцю проти вас. Якщо ви програєте перевірку, ви втратите 1 карту впливу за невдалу перевірку і 1 карту через вбивство.

Або ж тоді, коли, намагаючись врятуватись від вбивства, блефуєте, нібито у вас є Графиня. У разі невдалої перевірки ви втратите 1 карту впливу і 1 через вбивство.

**Повна втрата довіри.**

Дозволяється вести будь-які переговори, але ніхто не зобов’язаний дотримуватись слова.

Гравцям заборонено показувати свої карти іншим.

Заборонено давати чи позичати свої монети іншим гравцям.

Другого призового місця не існує.

**Варіант гри для 2 учасників.**

Якщо в грі бере участь 2 учасників, то на початку гри кожен отримує по 1 монеті.

Розділіть карти в 3 набори по 5 карт кожен (всі персонажі по одному).

Кожен гравець нехай візьме 1 набір, вибере одну карту і скине решту.

Перемішайте третій набір, роздайте по одній карті і сформуйте колоду з решти 3 карт лицем донизу.

**Приклад гри**

**Троє гравців. Кожен починає гру з 2 картами впливу і 2 монетами. Решту 9 карток персонажів залишаються в колоді.**

Марті дістались карти Графині і Герцога. Вона починає гру і під час першого свого ходу повідомляє, що має карту Герцога і бере 3 монети. Ніхто її не перевіряє. Тепер у неї 5 монет.

У Юри – Поліцейський і Графиня. Але під час свого ходу він блефує і переконує інших, що має карту Посла. Ніхто його не перевіряє, тож він бере 2 нові карти з колоди (Вбивця і Герцог). Він залишає собі карту Вбивці і Поліцейського, скидаючи в колоду Герцога і Графиню. У нього 2 монети.

Мар’яна отримала Вбивцю і Герцога. Під час свого першого ходу вона каже, що має вплив на Герцога і бере 3 монети. Юра вважає, що вона блефує, і перевіряє її. Мар’яна показує карту Герцога і успішно проходить перевірку. Мар’яна залишає собі 3 монети, які їй принесла карта Герцога, але скидає її в колоду. Перемішує карти і навмання бере нову карту – Графиню. Юра даремно не повірив Мар’яні і програв перевірку. Він вирішує втратити карту Вбивці – відкриває її і кладе лицем догори перед собою.

**Після першого ходу:**

* Марта має 2 карти впливу (Графиня і Губернатор) і 5 монет.
* Юра має 1 карту впливу (Поліцейський) і 2 монети.
* Мар’яна має 2 карти впливу (Вбивця і Графиня) і 5 монет.
* Одного Вбивцю викрили і його карта лежить на столі лицем догори.

**Гра продовжується…**

Марта продовжує говорити, що у неї є Губернатор. Вона бере з Казни 3 монети, ніхто її не перевіряє. У неї тепер 8 монет.

Юра отримує дохід – 1 монету. Для цього йому не потрібно впливати на інших персонажів і ніхто не може блокувати його хід.

Мар’яна вибирає дію Вбивці, сплачує 3 монети в Казну і намагається вбити Марту. Юра не втручається, але Марта використовує карту Графині і блокує Вбивцю. Ніхто не перевіряє її, тож вбивство зривається. Сплачені 3 монети не повертаються, тому в Мар’яни тепер 2 монети.

Тепер Марта витрачає 7 монет і здійснює переворот проти Мар’яни. Переворот не можна заблокувати. Мар’яна втрачає канал впливу і вирішує втратити Графиню. У Марти залишається 1 монета.

Юра каже, що у нього Поліцейський і хоче вкрасти 2 монети в Мар’яни. Ніхто не перевіряє Юру, але Мар’яна заявляє, що має Посла, який заблокує Поліцейського. Юра вирішує перевірити. Мар’яна не може показати карту Посла і втрачає свій другий канал впливу, відкриваючи карту Вбивці. Юра забирає 2 монети завдяки успішній крадіжці Поліцейського і тепер має 5 монет.

**На цьому етапі:**

* Марта має 2 карти впливу (Графиня і Губернатор) і 1 монету.
* Юра має 1 карту впливу (Поліцейський) і 5 монет.
* Мар’яна покинула гру.
* 2 Вбивць і 1 Графиню викрили і їхні карти лежать на столі лицем догори.

Гра продовжується…