

== COUP ==

REFORMATION

Impulsada por sus éxitos, la resistencia ha ganado apoyo popular y regiones enteras están en rebelión abierta. En un intento desesperado por mantener el control, algunos gobiernos los líderes están apoyando públicamente las reformas exigidas por la resistencia.

Pero las lealtades cambian constantemente y se pueden comprar por el precio correcto.

La oportunidad para la intriga y el engaño nunca ha sido mayor.

El costo del fracaso no podría ser mayor. Incluso hablando de reforma, solo uno puede sobrevivir.

Contents

10 cartas de lealtad

1 Tarjeta de Reserva del Tesoro

15 tarjetas de personaje (2 de cada Duque, Asesino, Capitán, Embajador, Contessa y 5 del Inquisidor)

10 tarjetas resumen

10 monedas (valor 5)

Reglas

Overview

Reformation es una expansión de Coup, se requiere una copia de Coup para jugar. La reforma agrega lealtades: los jugadores apoyan al gobierno (leales) o la resistencia (reformistas). Reformation también incluye la variante Inquisidor y cartas de roles adicionales para expandir el juego hasta 10 jugadores.

A menos que se indique a continuación, la forma de jugar y ganar Reformation es la misma que en Coup original.

Set-Up Changes

El primer jugador escoge una alianza (Lealista o Reformista) y toma la carta correspondiente; después, comenzando con el jugador a la derecha del primero, cada jugador alterna las alianzas. Por ejemplo, Jugador 1 escoge Lealista, Jugador 2 Reformista, Jugador 3 Lealista, Jugador 4 Reformista, y así.

Game Play Changes

A aquellos jugadores que estén dentro de tu alianza no puedes asesinarlos, darles un golpe de estado, bloquearles la ayuda extranjera o robarles a no ser que todos los jugadores que queden en el juego sean parte de la misma alianza.

Additional Actions

Conversión

Puedes cambiar tu alianza pagando 1 moneda, o cambiar la alianza de otro jugador pagando 2. El cambio de alianza no puede ser bloqueado o retado.

Todo el dinero que se paga para cambiar alianzas se deposita en la tesorería (la carta amarilla que dice "Treasury Reserve"), no en el banco.

Malversación

Toma todo el dinero que se encuentre en la tesorería.

Para realizar esta acción, tienes que reclamar que no tienes el Duque. Si alguien te reta y quieres tomar el dinero, debes mostrar ambas cartas.

Si no tienes el Duque ganas el reto, recoges el dinero de la tesorería, barajas las dos cartas con las de la pila y tomas dos cartas. El jugador que te retó pierde una influencia.

Si pierdes el reto, no tienes que revelar las dos cartas. Simplemente revela una (así perdiendo una influencia) y no recojas el dinero de la tesorería

Inquisitor Variant

Usar la Inquisidora es opcional, pero si se usa, la Inquisidora reemplaza al Embajador y bloquea el robo.

La Inquisidora también puede tomar una de estas acciones:

- 1. Intercambiar una carta con las cartas que sobraron (como lo haría el Embajador). Esta acción no puede ser bloqueada, pero sí retada; o*
- 2. Escoger a un jugador de cualquier alianza, examinar una de sus cartas y, si desea, forzar a que cambie esta carta con una de las cartas de sobra. Esta acción no puede ser bloqueada, pero sí retada.*

More than Six Player Variant

Pueden jugar hasta 10 jugadores. Para jugar con 7 u 8 jugadores, se utilizan 1 copia mas de cada personaje. Si juegan 9 o 10 jugadores, se utilizan 2 copias mas de cada personaje. Todavía se puede jugar con seis personas o menos. En este caso, se utilizan tres copias de cada personaje, como en el juego original.

Note:

Jugar con más de 6 jugadores puede aumentar significativamente el tiempo de juego y puede generar largas esperas para aquellos que son eliminados antes de tiempo. Recomendado para jugadores experimentados y situaciones excepcionales.

Diseño de juego: Rikki Tahta, Juegos de La Marne

Desarrollo: Haig Tahta y Sacha Tahta

Pruebas: Todos en La Marne

Diseño gráfico: Luis Francisco

Ilustración: Jarek Nocon

