

COUP

NOČNÍ KLUB

Vítejte v klubu! V báječném klubu „Angels Club“. Alkohol tu neředíme vodou (ale neříkejte nikomu, že jej naléváme, to víte, prohibice...), k poslechu hraje vždy výborný jazz, krupiéři nepodvádí (většinou...), tanečnice se vždy usmívají a vyhazovači... jsou prostě vyhazovači. A to vše pod přísným dohledem policie. Několik podezřele vyhlížejících jedinců se snaží intrikovat, aby nakonec klub patřil jim. A jedním z nich jsi i ty! Blafováním, manipulací a vydíráním se budeš snažit vyřadit ze hry o klub všechny ostatní. Majitelem klubu „Angels Club“ může být jen jeden...

OBSAH HRY

15 karet postav

(3x Drsný Larry, Pedro Břítva, Rychlovka Sam, Bluesový Lou a Koťátko Vilma)

30 žetonů mincí

(20 v hodnotě 1 a 10 v hodnotě 3)

6 přehledových karet

(které shrnují akce a schopnosti postav)

Pravidla



PŘÍPRAVA HRY



Zamíchejte všechny karty postav a rozdejte 2 každému hráči. Každý hráč tyto karty položí lícem dolů před sebe. Kdykoli se na ně hráč může podívat, ale nesmí je ukazovat ostatním. Zbylé karty postav se položí doprostřed stolu lícem dolů a vytvoří tak **Balíček**.

Každý hráč dostane také přehledovou kartu. Na ní si může kdykoli přečíst akce všech postav.

Každý hráč dostane mince v hodnotě 2. Mince hráč nesmí skrývat a musí kdykoli umožnit ostatním, aby si jeho mince spočítali. Zbytek peněz se umístí doprostřed stolu a vytvoří se tím **Kasa**.

Hráč, který vypadá nejvíc podezřele, začíná hru.

CÍL HRY



Stát se majitelem klubu! K tomu je potřeba vyřadit ze hry ostatní hráče tím, že je připravíte o vliv. Hráč, který zůstane jako poslední ve hře, vítězí.

VLIV



Karty vyložené před každým hráčem představují jeho vliv v klubu. Každá z karet představuje jednu postavu, kterou má hráč pod kontrolou, a její schopnosti.

Pokaždé, když hráč ztratí vliv, musí odhalit jednu ze svých karet. Tato karta před ním zůstane vyložená lícem nahoru až do konce hry a viditelná pro všechny. Její majitel zároveň ztrácí schopnosti této karty. Pokud má hráč více neodhalených karet vlivu, sám si vybírá, kterou kartu odhalí.

Pokud hráč ztratí svoji poslední kartu vlivu, opouští klub, a tím je vyřazen ze hry.

PRŮBĚH HRY



Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček.

Hráč na tahu si vybere jednu akci, a ta se vyhodnotí. Hráč nemůže vynechat tah, vždy musí vybrat některou z akcí.

Po ohlášení akce může kterýkoli soupeř hráče **vyzvat** nebo ohlásit **protiakci**. Pokud hráče nikdo nevyzve ani není ohlášena protiakce, akce byla automaticky úspěšná. Výzvy se vyhodnocují přednostně, tedy ještě před akcí nebo protiakcí.

Když hráč přijde o všechny svůj vliv a obě jeho karty jsou před ním vyloženy lícem nahoru, je okamžitě vyřazen ze hry. Své odhalené karty vlivu nechá na stole a mince vrátí do Kasy.

Hra končí v okamžiku, kdy zůstane ve hře poslední hráč. Ten se stává vítězem.

AKCE



Hráč si může vždy vybrat jakoukoli akci, pokud na ni má dost peněz. Některé akce (akce postav) vyžadují konkrétní postavu.

Pokud si hráč vybere akci postavy, zároveň tím tvrdí, že tuto postavu má na jedné ze svých skrytých karet vlivu. To může být pravda, ale také může blafovat. Hráč totiž nemusí žádnou kartu ukázat, pokud ho některý ze soupeřů nevyzve.

Pokud k výzvě nedojde, akce je automaticky úspěšná. Pokud má hráč na začátku svého tahu 10 nebo více peněz, musí provést akci Podfuk. Je to jediná akce, kterou může (a musí) hrát.

Akce postav

(Pokud je hráč vyzván, musí prokázat, že má kartu této postavy.)

Drsný Larry – Výpalné

Vezmi si z Kasy 3 mince.

Pedro Břítva – Vražda

Zaplať do Kasy 3 mince a označ hráče, kterého chceš zavraždit. Pokud uspěješ, tento hráč okamžitě ztrácí jednu kartu vlivu.

(Tato akce může být zrušena protiakcí Koťátka Vilmy.)

Rychlovka Sam – Švindl

Vezmi si 2 mince od jiného hráče. Pokud má pouze jednu minci, vezmi si pouze ji.

(Tato akce může být zrušena protiakcí Bluesového Loua nebo Rychlovky Sama.)

Bluesový Lou – Odlákání pozornosti

Vezmi si dvě karty z Balíčku do ruky a přidej k nim ty, které máš lícem dolů před sebou. Prohlédni si je a jakékoli dvě karty podle svého výběru vrať do Balíčku. Balíček potom zamíchej. Karty, které ti zůstaly (1 nebo 2), dej opět lícem dolů před sebe.

Další akce

(Dostupné vždy.)

Příjem: Vezmi si jednu minci z Kasy.

Oškubání hejla: Vezmi si dvě mince z Kasy. (Tato akce může být zrušena protiakcí Drsného Larryho.)

Podfuk: Zaplať 7 mincí a vyber jiného hráče, který se stane cílem podfuku. Tento hráč okamžitě ztrácí jednu kartu vlivu. Podfuk je akce, která je vždy úspěšná. Pokud máš na začátku svého tahu 10 nebo více peněz, musíš provést akci Podfuk.

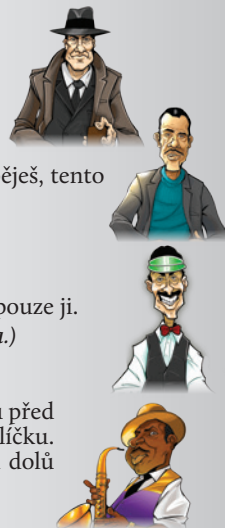
PROTIKACE



Protiakce hrají hráči mimo svůj tah, aby zabránili akci hráče na tahu.

Protiakce fungují stejně jako akce postav. Hráč nahlášením protiakce tvrdí, že má příslušnou postavu na jedné ze svých skrytých karet vlivu. To může být pravda, ale také může blafovat. Opět nemusí karty ukazovat, pokud ho ovšem kdokoli jiný nevyzve.

Pokud k výzvě nedojde, protiakce je automaticky úspěšná.





Drsný Larry – Blokuje Oškubání hejla

Kterýkoli hráč může prohlásit, že ovládá Larryho, aby zabránil oškubání hejla. Hráč, který nahlásil oškubání, tak nedostane v tomto tahu žádné mince.



Koťátko Vilma – Blokuje Vraždu

Kterýkoli hráč může prohlásit, že ovládá Vilmu, aby zabránil vraždě. Pokus o vraždu se nepodaří, ale 3 mince, které hráč ohlašující vraždu zaplatil, nedostane zpět.



Rychlovka Sam/Bluesový Lou – Blokuje Švindl

Kterýkoli hráč může prohlásit, že ovládá Sama nebo Loua, aby zabránil švindlování. Musí ale říci, zda má Sama, nebo Loua. Hráč, který ohlásil švindlování, nedostane v tomto tahu žádné mince.

VÝZVA



Každá akce nebo protiakce postavy může být cílem výzvy.

Výzvu může ohlásit kterýkoli hráč, bez ohledu na to, zda je či není cílem ohlášené akce.

Vždy když někdo ohlásí akci nebo protiakci, musí dát ostatním čas na to, aby ohlásili výzvu. Po chvíli, když se nikdo k výzvě nemá, hra pokračuje dál.

Pokud je hráč vyzván, musí dokázat, že má příslušnou postavu, a ukázat kartu vlivu, na které se tato postava nachází. Pokud to dokázat nemůže, okamžitě ztrácí jednu kartu vlivu. Pokud ale příslušnou kartu má a odhalí, ztrácí okamžitě kartu vlivu ten, který výzvu ohlásil.

Poté, co hráč prokázal, že patříčnou kartu postavy má, vrátí ji do Balíčku, Balíček zamíchá a vezme si náhodně novou kartu vlivu. Neztratí tak kartu vlivu a ostatní neví, jakou novou kartu má. Poté se vyhodnotí nahlášená akce/protiakce.

Pokud byla výzva úspěšná (hráč neprokázal, že má patříčnou postavu), akce nebo protiakce se samozřejmě nevyhodnotí.

UKÁZKA HRY



Hrají tři hráči. Každý začíná hru se 2 kartami a 2 mincemi. Zbýlých 9 karet je v Balíčku.

- Ondra má **Koťátko Vilmu** a **Drsného Larryho**. Začíná a ohlásí Larryho akci *Výpalné*. Nikdo ho nevyzve, a tak si bere 3 mince. Už jich má celkem 5.
- Kamil má **Rychlovku Sama** a **Koťátko Vilmu**. Zkusí ale blafovat a ohlásí akci Bluesového Loua – *Odlákání pozornosti*. Nikdo ho nevyzve, a tak si vezme z Balíčku 2 karty: Pedra Břitvu a Drsného Larryho. Nechá si Pedra a Sama. Vráti do Balíčku Larryho a Vilmu a Balíček zamíchá. Stále má 2 mince.
- Martin má **Pedra Břitvu** a **Drsného Larryho**. Ve svém tahu ohlásí Larryho akci *Výpalné*. Kamil si ale myslí, že Martin blafuje, a tak ho vyzve. Martin ukáže, že Larryho skutečně má, a výzvu tak vyhrál. Vezme si 3 mince z *Výpalného*, ale Larryho musí vrátit do Balíčku, ten zamíchat a vzít si novou kartu. Tou je **Koťátko Vilma**. Kamil výzvu prohrál, ztrácí tedy kartu vlivu. Rozhodne se, že to bude Pedro Břitva, jeho kartu otočí a nechá lícem nahoru před sebou.

PO PRVNÍM KOLE...



- Ondra má stále 2 karty vlivu (Vilmu a Larryho) a 5 mincí.
- Kamil má už jen 1 kartu vlivu (Sama) a 2 mince.
- Martin má dvě karty vlivu (Pedra a Vilmu) a 5 mincí.
- Odhalená karta Pedra leží na stole.

A HRA POKRAČUJE...



- Ondra opět hraje za Larryho, bere 3 mince, a protože není vyzván, má už 8 mincí.
- Kamil se rozhodne hrát *Příjem* a bere 1 minci. V tom mu nemůže nikdo zabránit, proti této akci není protiakce a nejde o akci postavy, takže není možná ani výzva. Kamil tak má 3 mince.
- Martin ohlásí akci Pedra – *Vraždu*. Zaplatí do Kasy 3 mince a jako cíl označí Ondru. Na Martinovu akci nikdo nereaguje výzvou, ale Ondra ohlásí protiakci za Vilmu. Protože Ondru nikdo nevyzve, vražda byla překažena. 3 mince, které Martin zaplatil, se mu nevrací. Zůstanou mu tak 2 mince.
- Poté Ondra zaplatí 7 mincí a ohlásí *Podfuk* proti Martinovi. Tato akce se nedá blokovat. Martin tak ztrácí jednu kartu vlivu, vybere si Vilmu. Ondrovi zůstala 1 mince.
- Kamil ohlásí akci Rychlovky Sama – *Švindl* a chce vzít 2 mince Martinovi. Kamila nikdo nevyzve, ale Martin ohlásí protiakci za Bluesového Loua, aby švindlování zablokoval. Kamil Martinovi nevěří a vyzve ho. Martin kartu Loua nemá, a ztrácí svou poslední kartu vlivu, Pedra, a vypadáva ze hry. Kamil získá 2 mince z akce *Švindl*, a má tak 5 mincí.

V TENTO OKAMŽIK HRY...



- Ondra má 2 karty vlivu (Vilmu a Larryho) a 1 minci.
- Kamil má 1 kartu vlivu (Sama) a 5 mincí.
- Martin je vyřazený ze hry.

Hra pokračuje dále, dokud jeden z hráčů zcela neovládne noční klub „Angels Club“...

UPOZORNĚNÍ:

Nebezpečí dvojité Vraždy

Je možné během jednoho tahu ztratit obě karty vlivu, pokud se hráč neubrání akci *Vražda*. Například když hráč neúspěšně vyzve hráče, který na něj *Vraždu* ohlásil. Ztratí tak 1 kartu vlivu za neúspěšnou výzvu a 1 kartu za úspěšnou *Vraždu*. Také se to může stát, když hráč blafuje, pokusí se blokovat *Vraždu* Vilinou, kterou nemá, a je vyzván.

ÚPLNÁ ZTRÁTA DŮVĚRY



Ve hře jsou povoleny jakékoli dohody a sliby, ale nic z toho není závazné. Není dovoleno ukazovat své karty jiným hráčům nebo je s jinými hráči měnit. Také není dovoleno dávat nebo půjčovat mince ostatním. Ve hře není žádné druhé místo. Vítěz bere vše...

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

©2012 Rikki Tahta and La Mame Games
 www.lamamegames.com
 ©2014 REXhry.cz
 Rexport, s. r. o., Udolní 42, 602 00 Brno
 www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz

Autor a testování hry:
 Haig Tahta, Sacha Tahta a všichni v La Mame
 Zpracování: John Paleologos
 Ilustrace: Panagiotis Lyrís



Překlad: Michal Široký | Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová, Michal Široký, Martin Hrabálek, Kamil Smola, David Müller, Jiří Tomášek | Grafická úprava: Jiří Tomášek