

## COUP

Où d'en d'aide ([www.oindjen.eu](http://www.oindjen.eu))

### Personnages

- Duke :** Prendre 3 pièces de la banque  
*Est contré par :* Personne  
*Peut contrer :* L'aide étrangère
- Assassin :** Payer 3 pièces & assassiner 1 joueur  
*Est contré par :* Comtesse  
*Peut contrer :* Personne
- Capitaine :** Prendre 2 pièces d'un autre joueur  
*Est contré par :* Ambassadeur & Capitaine  
*Peut contrer :* Capitaine
- Ambassadeur :** Piocher 2 cartes : on peut remplacer 1 carte & remettre 2 cartes dans le deck  
*Est contré par :* Personne  
*Peut contrer :* Capitaine
- Comtesse :** *Peut contrer :* Assassin qui doit quand même payer 3 pièces

### Actions générales

- Si on possède 10 pièces, action obligatoire :* lancer 1 Coup
- Revenu :** Prendre 1 pièce de la banque
- Aide étrangère :** Prendre 2 pièces de la banque. *Est contré par :* Duke
- Coup :** Payer 7 pièces & lancer Coup contre 1 joueur qui perd une influence  
*Est contré par :* Personne
- Conversion :** Payer 1 pièce pour changer de religion  
 Payer 2 pièces pour changer la religion d'un autre joueur  
 L'argent va dans l'Almhouse
- Embezzlement :** *Si on a le Duke, on ne peut pas le faire*  
 Prendre toutes les donations de l'Almhouse  
 Tout le monde peut le challenger (remplacer alors ses 2 cartes)

### Challenges

- Le joueur doit prouver qu'il a la carte :*
- > *Si OK :*
    - \* Remélanger la carte dans le paquet
    - \* Mélanger le paquet
    - \* Piocher 1 nouvelle carte
    - \* Exécuter l'action/Contreaction
    - \* Le challenger perd une influence
  - > *Si NOK :*
    - \* Ne pas faire l'action et récupérer l'argent
    - \* Perdre 1 influence

### Faction

- Personne ne peut faire une **action/Contreaction** contre 1 joueur de la même faction.
- On peut toujours **challenger** 1 joueur de la même faction