

COUP

Oin d'jeu d'aide (www.oindjeu.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
- Embarquement :** *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