

COUP: Guatemala 54



You are a popular Guatemalan citizen. It is 1954, the CIA has just orchestrated the first coup toppling the old government and now the country is in chaos with different factions competing for power. In this environment anyone can become President if they can find the support and eliminate their rivals.

CONTENTS

75 Influence cards (3 of each role).

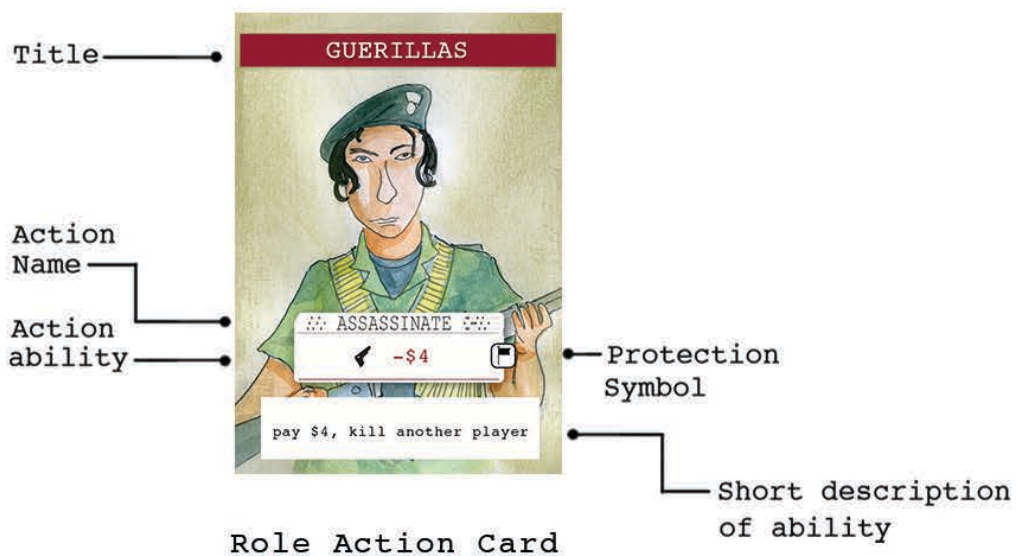
2 General Action cards (Coups and Income)

25 Role Action cards (1 of each role, divided into Finance, Communications, Force and Special Interests). Role Action cards marked "A" are advanced roles.

25 Reference cards (1 of each role) these can also be used as dividers to organize the Influence cards for easy retrieval

50 coins

Rules



SET UP!



- ▶ **Take the 2 General Action cards and place them in the center of the table**
- ▶ **Choose 5 Role Action cards to play with by randomly taking 1 from each of Finance, Communications and Force and 2 from Special Interests.** These are the only roles that will be in play for the game. Only include advanced roles if all players are experienced at the game. For your first game we suggest using: Bankers, Politicians, Guerrillas, Radio Stations and United Nations.
- ▶ **Place the 5 chosen Role Action cards into the center of the table, face up and visible to everyone.** Together with the General Actions these define the only actions available this game.
- ▶ **Take out the relevant Reference cards matching the 5 chosen Role Action cards.** These are the detailed description of the roles and their actions. Pass around the reference cards for each player to see. Players should familiarize themselves with all the roles and their actions before starting the game.
- ▶ **Take out the 3 copies of each Influence card matching the 5 chosen Role Action cards.** These are the only Influence cards used in this game.
- ▶ **Shuffle these Influence cards and deal 2 to each player.** Players can always look at their cards but must keep them face down in front of them. Place the remaining cards face down in the middle of the play area as the Deck.
- ▶ **Give each player 2 coins.** Each player's money must be kept visible. Place the remaining coins in the middle of the play area as the Treasury. The person who won the last game starts



GOAL



Eliminate all other players to become President.

LIVES & INFLUENCE

- ▶ **Face down Influence cards in front of a player represent the players lives and who they influence.** The roles printed on their face down cards represents who that player really influences
- ▶ **Every time a player loses a life they have to turn over and reveal one of their face down Influence cards.** Revealed cards remain face up in front of the player visible to everyone and no longer provide influence for the player. Each player always chooses which of their own cards they wish to reveal when they lose a life.
- ▶ **When a player has lost all their lives they are eliminated.**

GAME PLAY

The game is played in turns in clockwise order.

- ▶ **Each turn a player chooses one action only.** A player may not pass. After the action is chosen other players have an opportunity to challenge or counteract that action.
- ▶ **If an action is not challenged or counteracted, the action automatically succeeds.** Challenges are resolved first before any action or counteraction is resolved. When a player has lost all their lives and have no face down cards in front of them, they are immediately out of the game. They leave their cards face up and return all their coins to the Treasury.
- ▶ **The game ends when there is only one player left.**

ACTIONS

- ▶ **The Role Action cards and the General Action cards define the available actions a player may take in the game**
- ▶ **A player may choose any action they want and can afford.**

General actions are always available and do not require a specific Influence card.

To choose a Role Action a player must claim that the required role is one of their face down Influence cards. They can be telling the truth or bluffing.

They do not need to reveal any of their face down cards unless they are challenged. If they are not challenged they automatically succeed.



- ▶ **If a player starts their turn with 10 coins they must launch a Coup that turn as their only action.**

If there are not enough coins or cards to fully take an action you may partially take it. There is no limit to coins in the Treasury, if none remain use any additional counters.

GENERAL ACTIONS

Always available and cannot be challenged or counter-acted

Income: Take 1 coin from the Treasury

Coup: Pay 7 coins to the Treasury and launch a Coup against another player. That player immediately loses a life. A Coup is always successful. If you start your turn with 10 coins you are required to launch a Coup.

ROLE ACTIONS

- ▶ **A player may claim to influence any of the Roles in play** and take the Role action as defined on any of the 5 Role Action cards in the game.
- ▶ **If challenged a player must show they have the relevant Influence card** for the role they were claiming.

A quick summary of the actions available to each role is on the Role Action card. See the relevant reference cards for full details.

Any more questions visit lamamegames.com for updated FAQ on any role.

COUNTERACTIONS

- ▶ **Counteractions can be taken by other players to intervene or block a player's action.** Counteractions operate like role actions. Players may claim to influence any of the roles and use their abilities to counteract another player. They may be telling the truth or bluffing. They do not need to show any cards unless challenged. Counteractions may be challenged, but if not challenged they automatically succeed.
- ▶ **If an action is successfully counteracted, the effect of the counter-action is applied, but in all other respects the action succeeds.** For instance if an action says pay \$4 and kill another player and that is

counteracted by the player to stop the kill, the life is not lost but the \$4 is still paid. Unless specified counter-actions can only be taken by the target of an action in their own defence. Role cards with a protection symbol (flag next to action) usually mean that they counter-act the same card and prevent the loss of life or cash that that same card's action provides. If multiple claims are made they are taken in clockwise order starting with the active player.



CHALLENGES

- ▶ **Any action or counteraction (excluding General Actions) can be challenged** Any other player can issue a challenge to a player regardless of whether they are the involved in the action. Once an action or counteraction is declared other players must be given an opportunity to challenge. Unless otherwise specified any challenge has to be made before the next claim. Once play continues challenges cannot be retro-actively issued.
- ▶ **If a player is challenged they must prove they had the required influence by showing the relevant role is one of their face down cards.** If they can't prove it, they lose the challenge. If they can, the challenger loses. A challenge is fully resolved before returning to play.
- ▶ **Whoever loses the challenge immediately loses a life.** If a player wins a challenge by showing the relevant character card, they first return that card to the Court deck, re-shuffle the Deck and take a random replacement influence card. (That way they have not lost a life and other players do not know the new influence card they have). Then the action or counteraction is resolved. If an action is successfully challenged the entire action fails. For instance any coins paid as the cost of the action are returned to the player. If multiple challenges are made they are prioritised by who made the challenge first and then in clockwise order from the active player.

ORDER OF STEPS IN ACTIONS & CHALLENGES

1. Claim action and declare any target
(If challenged, resolve now)
2. Additional claim(s) of the action
(If challenged, resolve now)
3. Counter-action(s) claimed
(If challenged, resolve now)
4. Counter-action(s) taken
5. Action(s) taken



GLOSSARY FOR REFERENCE CARDS

Gain:	gain a coin from the Treasury.
Pay:	pay a coin to the Treasury.
Take:	take a coin from another player(s).
Give:	give a coin to another player(s).
Active player:	player whose turn it is.
Target:	the player(s) targeted by the action of another player.

DOUBLE DANGERS OF USING FORCE

It is possible to lose 2 lives in one turn if you unsuccessfully defend against an attack.

For example, if you challenge Guerrillas used against you and lose the challenge, you will lose 1 life for the lost challenge and then 1 life for the successful assassination by the Guerrillas. Or if you bluff about also controlling the guerrillas as a counter-action to the assassination attempt and are successfully challenged, you will lose 1 life for the lost challenge and then lose 1 life for the successful assassination.

TOTAL (LACK OF TRUST)

Any negotiations are allowed, but none are ever binding. Players are not allowed to reveal any of their cards to other players. No coins can be given or lent to other players. You will end as President or against the wall. There is no second place.

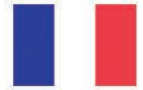
© copyright 2014: Rikki Tahta and La Mame Games,
www.lamamegames.com

Development & Testing: Haig Tahta, Gabriel Jones,
Robin Rightmeyer, Roxana Zegan and everyone at La
Mame

Illustrations: Andrew Higgins,
andrewchiggins@yahoo.co.uk

Graphic Design: Stacey Jay Kelly,
stacey.kelly@live.com

COUP D'ETAT: Guatemala



Vous êtes un populaire citoyen au Guatemala. C'est 1954, la CIA vient d'orchestrer coup d'Etat pour renverser le gouvernement et maintenant la Nation se trouve dans le chaos avec des différentes factions en lutte pour le pouvoir. Dans cet environnement n'importe qui peut devenir Président s'il peut trouver les soutiens nécessaires et éliminer ses rivaux. C'est votre moment.

CONTENTS

75 Cartes d'Influence (3 de chaque rôle)

25 cartes d'Action de Rôle (1 de chaque rôle, divisées en Finance, Communication, Force et Intérêts Spéciaux). Les cartes d'action marquées avec un « A » représentent des rôles avancés.

25 Cartes de Référence (1 de chaque rôle). Celles-ci peuvent aussi être utilisées comme intercalaires pour organiser les cartes afin de faciliter la récupération.

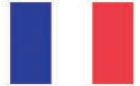
2 cartes d'Action Générale (Coup d'Etat et Revenus)

50 pièces

Règles du jeu



MISE EN PLACE!



- **Prenez les deux cartes d'Action Générale et placez-les au milieu de la table.**
- **Choisissez aléatoirement 5 cartes Rôle-Action : une carte Finance, une carte Communications, une carte de Force et deux cartes Intérêts Spéciaux.** Ceux-ci seront les seuls rôles qui seront en jeu pendant la partie. N'incluez de rôles avancés que si vous jouez entre joueurs expérimentés. Pour votre première fois nous vous suggérons d'utiliser les rôles : Bankers, Politicians, Guerrillas, Radio et United Nations.
- **Placez les 5 cartes d'Action de Rôle choisies au milieu de la table,** tournées vers le haut et visibles pour tout le monde.
Avec les cartes d'Action Générale, elles définissent les seules actions disponibles pour la partie.
- **Prenez les cartes de Référence** qui correspondent aux 5 cartes d'Action de Rôle sélectionnées pour la partie. Ces cartes contiennent la description détaillée des rôles et des actions. Faites passer parmi les joueurs les cartes. Les joueurs devront se familiariser avec les rôles et les actions avant le début de la partie.
- **Prenez les 3 copies de chaque carte d'Influence qui correspondent aux 5 cartes d'Action de Rôle. Mêlez les cartes d'influence et en donnez deux à chaque joueur.** Les joueurs peuvent regarder leurs cartes mais ils doivent les garder retournées à l'envers de façon que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Placez les cartes d'Influence qui reste au milieu de la surface de jeu comme « Paquet ».
- **Donnez deux monnaies à chaque joueur.** Chaque joueur doit garder l'argent à la vue du reste des joueurs. Placez l'argent qui reste au milieu de la surface de jeu comme « Trésor Public ».

Le vainqueur de la dernière partie commence le jeu.



BUT



Eliminer tous les autres joueurs et devenir Président.

VIES ET INFLUENCE

- ▶ **Les cartes situés à l'envers en face de chaque joueur représentent les vies des joueurs.**
Les rôles présents dans les cartes représentent qui est réellement influencé par chaque joueur.
- ▶ **Chaque fois qu'un joueur perd une vie il doit retourner et montrer une de ces cartes d'Influence.** Les cartes retournées restent tournées vers le haut et visibles pour tout le monde. Les cartes retournées ne produisent plus d'influence pour le joueur.
Chaque joueur peut toujours choisir laquelle de ses cartes va à retourner quand il perd une vie.
- ▶ **Quand un joueur a perdu toutes ses vies il est éliminé.**


A JOUER

La partie est jouée par tours selon le sens des aiguilles de la montre.

- ▶ **Chaque joueur peut choisir une seule action.** Les joueurs ne peuvent pas passer.
Suite à chaque action, les autres joueurs ont l'opportunité de s'opposer à l'action par un défi ou une contre-mesure.
- ▶ **Si une action n'est pas défiée ou contrée, l'action est automatiquement réussie.**
Lorsqu'une action est défiée et contrée, les défis sont résolus en priorité.
Quand un joueur perd toutes ses vies et il n'a plus de cartes devant lui, il est immédiatement éliminé de la partie. Il doit laisser ses cartes retournées et rendre toutes les pièces au Trésor Public.
- ▶ **La partie finit lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur actif.**

ACTIONS

- ▶ **Les cartes Action de Rôle et les cartes d'Action Générale définissent les actions disponibles pour chaque joueur tout au long de la partie.**
- ▶ **Un joueur peut choisir librement parmi les actions disponibles s'il a les moyens de la mettre en place.**
Les Actions Générales sont toujours disponibles et, pour sa mise en jeu, il n'est pas nécessaire de carte d'Influence spécifique.

- 
- **Pour choisir une Action de Rôle un joueur doit affirmer qu'il possède, parmi ses cartes tournées, les cartes d'Influence requises. Le joueur peut dire la vérité ou bluffer.** Il n'a pas besoin de retourner sa carte d'Influence sauf s'il est défié par un autre joueur. Lorsqu'aucun défi n'est soulevé, l'action est automatiquement réussie.
 - **Si un joueur commence son tour avec 10 monnaies, lancer un Coup d'Etat est sa seule action possible.** Il n'y a pas de limite de monnaies dans le Trésor Public, s'il n'y a plus de pièces, vous pouvez utiliser de pièces alternatives.

ACTIONS GENERALES

Elles sont toujours disponibles et ne peuvent pas être défiées ou contrées.

Revenus: Prenez une pièce du Trésor Public.


Coup d'Etat: Payez 7 pièces au Trésor et lancez un coup contre un autre joueur. Ce joueur perd immédiatement une vie. Un coup a toujours succès. Si vous commencez un tour avec 10 pièces, vous devez lancer un coup.

ACTIONS DE RÔLE

- **Un joueur peut prétendre une influence sur n'importe quel Rôle en jeu tel que défini par les 5 cartes d'Action de Rôle.**
- **S'il est défié par un autre joueur il doit montrer qu'il a la carte d'Influence nécessaire pour l'action d'influence qu'il veut exécuter.** Un résumé des actions disponibles pour chaque rôle est inclus dans chaque carte d'Action de Rôle. Regardez les cartes de Référence pour plus de détails. Si vous avez de question, n'hésitez pas à visiter lamamegames.com pour une FAQ actualisé de chaque rôle.

CONTRE-MESURES

- **Certaines action peut être contrée par une contre-mesure.** Cette contre-mesure s'exécute de la même façon qu'une Action de Rôle. Les joueurs peuvent prétendre une influence sur tout rôle en jeu et utiliser ses capacités pour contrer l'action du premier joueur. Les joueurs peuvent dire la vérité ou bluffer. Ils n'ont pas à montrer leurs cartes sauf s'ils sont défiés. Toute contre-mesure peut faire objet d'un défi mais si aucun défi n'est soulevé, la contre-mesure réussi automatiquement.

- 
- **Si une action est contrée l'effet de la contre-mesure est appliqué mais l'action originale produit tous ses autres effets.**

Par exemple, si une action prévoit le paiement de 4\$ et le meurtre d'un autre joueur et cette action est contrée par le joueur afin d'empêcher le meurtre, la vie 'est pas perdue mais il doit toujours payer les 4\$.

Les contre-mesures peuvent être exécutées uniquement par la cible de l'action dans le but de se défendre. Les cartes de Rôle avec un symbole de protection (drapeau à côté e l'action) permettent de contrer la même carte et éviter la perte d'une vie ou d'argent que l'action prévoit.

Si plusieurs revendications sont faites, elles se résolvent par ordre selon le sens des aiguilles de la montre.

DEFIS

- **Toute action ou contre-mesure (à l'exception des Actions Générales) peut faire l'objet d'un défi.**

Tout joueur peut défier un autre joueur, même lorsqu'il n'est pas mêlé de l'action.

Une fois l'action ou la contre-mesure est déclarée, les autres joueurs ont l'opportunité de la défier.

Les défis doivent être revendiqués immédiatement, les défis ne peuvent pas invoqués rétroactivement.

- **Si un joueur est défié, il doit prouver qu'il possède l'influence qu'il affirme avoir en retournant la carte concernée.** S'il ne peut pas le prouver, il perd le défi. En revanche, s'il prouve avoir l'influence nécessaire, le challenger perd.

Tout défi doit être complètement résolu avant de retourner à l'action originale.

- **Celui qui perd le défi perd immédiatement une carte d'influence.**

Si un joueur gagne un défi en montrant une carte, il doit retourner la carte au paquet, mêler les cartes et prendre une nouvelle carte qui remplacera la carte d'influence perdue (ainsi il ne perd pas une carte d'influence et les autres joueurs ne savent pas quelle nouvelle influence il a obtenu).

Lorsque le challenger réussit, l'action originale perd tous ses effets. Par exemple, tout pièce payée pour l'exécution de l'action retourne au joueur.

Si plusieurs défis sont revendiqués, celui qui a invoqué le défi en premier a la priorité. Les autres défis sont résolus par ordre suit le joueur actif selon le sens des aiguilles de la montre.

DEMARCHES A SUIVRE POUR LES ACTIONS ET LES DEFIS



Regarder FAQ dans lamamegames.com pour plus de détails si nécessaire.

1. Revendication d'une action et déclaration de la cible (si défis, résolution).
2. Revendications additionnelles de l'action (si défis, résolution).
3. Contre-mesures invoquées (si défis, résolution).
4. Application de la contre-mesure
5. Application de l'action

GLOSSAIRE POUR LES CARTES DE REFERENCE

Gain: obtention d'une pièce du Trésor Public.
Paiement: payer une pièce au Trésor Public.
Prise: prendre une pièce d'un autre joueur(s).
Donnez: donner une pièce à un autre joueur(s).
Joueur Actif: le joueur est dans son tour.
Cible: le(s) joueur(s) qui font l'objet d'une action par un autre joueur

NOTE: LE DANGER DOUBLE DES ARMES

Il est possible de perdre 2 vies en un tour si vous vous défendez d'une attaque et que vous perdez. Par exemple, si vous défiez d'une carte Guérillas et vous perdez le défi, vous perdez une vie pour la perte du défi et une autre pour l'application de l'assassinat réalisé par les Guérillas. De même, si vous bluffez sur le contrôle d'une carte Guérillas comme contre-mesure d'une tentative d'assassinat, vous êtes défiez et vous perdez, vous perdez une vie pour la défaite du défi et une autre pour la réalisation de l'assassinat.

(Manque de) CONFIANCE TOTALE

Tout type de négociation est permis mais aucune n'est obligatoire. Les joueurs ne peuvent pas montrer leurs cartes aux autres joueurs. Aucune pièce ne peut être donnée ou prêtée à un autre joueur. Vous finirez Président ou contre le mur. Il n'y a pas de place pour le deuxième.

© Copyright 2014: Rikki Tahta et La Mame Games –
www.lamamegames.com

Développement et essais: Haig Tahta, Gabriel Jones, Robin Rightmeyer et tous les gens de La Mame.

Illustrations: Andrew Higgins –
andrewchiggins@yahoo.co.uk

Graphic Design: Stacey Jay Kelly,
stacey.kelly@live.com

COUP: Guatemala 54



Sie sind ein beliebter guatemalischer Bürger. Es ist 1954 und die CIA hat gerade den ersten Staatsstreich inszeniert, und die alte Regierung gestürzt, und jetzt ist das Land in Chaos, und verschiedene Fraktionen konkurrieren um die Macht. In diesem Umfeld kann jeder Präsident werden, wenn er Unterstützung findet und die Rivalen beseitigt.

INHALT

75 Einflusskarten (3 von jeder Art).

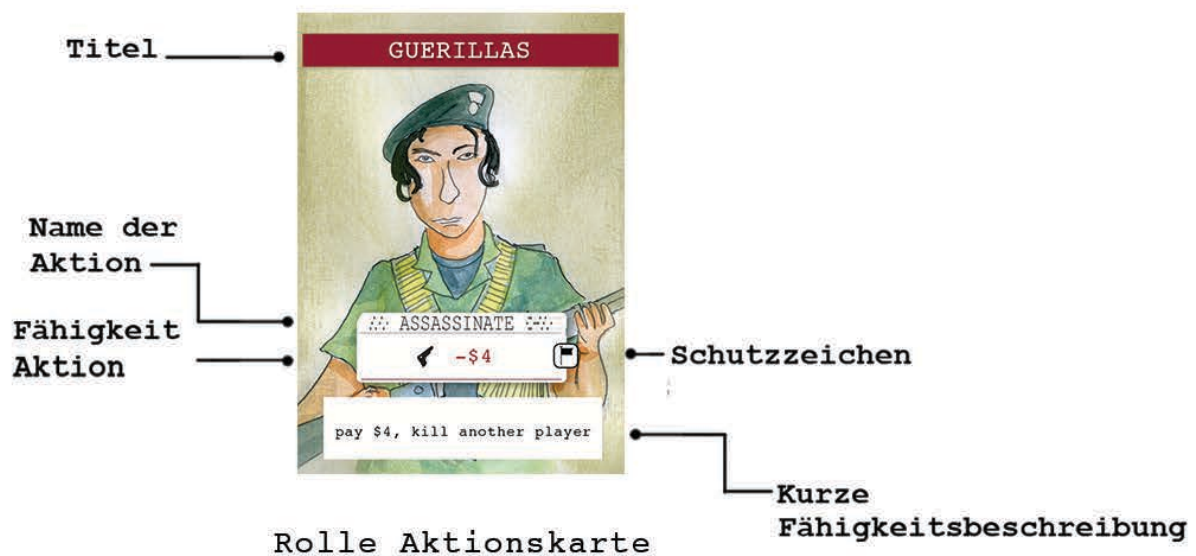
25 Rollen Aktionskarten (1 von jeder Art, aufgeteilt in Finanzen, Kommunikation, Kraft und spezielle Interessen). Rollen Aktionskarten, die mit "A" markiert sind, sind erweiterte Rollen.

25 Referenzkarten (1 von jeder Art) diese können auch als Teiler verwendet werden, um einen einfachen Abruf für Einflusskarten zu organisieren

2 Allgemeine Aktionskarten (Coup und Einkommen)

50 Münzen

Regeln



SET UP!



- **Nehmen Sie die 2 allgemeinen Aktionskarten und legen Sie sie in die Mitte des Tisches.**
- **Wählen Sie 5 Rollen Aktionskarten und wählen Sie zufällig eine aus, jeweils von Finanzen, Kommunikation, Kraft und 2 von speziellen Interessen.** Dies sind die einzigen Rollen, die man zum Spielen des Spiels braucht. Beziehen Sie die erweiterten Rollen nur mit ein, wenn alle Spieler bereits Erfahrung mit dem Spiel haben. Für das erste Spiel empfehlen wir die Verwendung von: Banker, Politiker, Guerillas, Radio-Stationen und den Vereinten Nationen.
- **Legen Sie die 5 gewählten Rollen Aktionskarten in die Mitte des Tisches, aufgedeckt, für alle sichtbar.** Zusammen mit den allgemeinen Aktionen definieren sie die einzigen verfügbaren Aktionen in diesem Spiel.
- **Nehmen Sie die wichtigen Referenzkarten, die zu den fünf gewählten Rollen Aktionskarten passen.** Dies sind detaillierte Beschreibungen der Rolle, und ihre Aktionen. Zeigen Sie die Referenzkarten herum, damit jeder sie sehen kann. Die Spieler sollten sich vor dem Spielstart mit allen Rollen und ihren Aktionen vertraut machen.
- **Nehmen Sie 3 Kopien von jeder Einflusskarte, passend zu den fünf gewählten Roll Aktionskarten.**
Das sind die einzigen Einflusskarten, die in diesem Spiel verwendet werden.
- **Mischen Sie diese Einflusskarten und geben Sie jedem Spieler 2 davon.** Die Spieler dürfen ihre Karten immer ansehen, müssen sie aber vor den anderen verdeckt halten. Die restlichen Karten werden verdeckt in der Mitte der Spielfläche aufgelegt.
- **Geben Sie jedem Spieler 2 Münzen.** Das Geld jedes Spielers muss sichtbar bleiben. Die restlichen Münzen, die in der Mitte des Spielbereichs liegen, sind das Finanzministerium. Die Person, die das letzte Spiel gewonnen hat, beginnt.



ZIEL



Beseitigen Sie alle anderen Spieler,
um Präsident zu werden.

LEBEN UND EINFLUSS

- ▶ **Legen Sie die Einflusskarten verdeckt vor jeden Spieler, um zu sehen, wen sie beeinflussen.** Die Rollen der verdeckten Karten repräsentieren, wer den Spieler wirklich beeinflusst.
- ▶ **Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Leben verliert, müssen Sie diese Karten umdrehen und eine der Einflusskarten aufdecken.** Die aufgedeckten Karten bleiben offen vor dem Spieler liegen, für jeden sichtbar, und sein Einfluss steht für den Spieler nicht länger zur Verfügung. Jeder Spieler kann sich eine seiner eigenen Karten aussuchen, und muss sie zeigen, sobald er ein Leben verliert.
- ▶ **Wenn ein Spieler alle seine Leben verloren hat, scheidet er aus.**

SPIELREGELN

- ▶ Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- ▶ **In jeder Runde darf ein Spieler nur eine Aktion wählen.** Ein Spieler darf nicht aussetzen. Nachdem die Aktionen gewählt werden, haben die anderen Spieler die Möglichkeit, die Aktion herauszufordern oder ihr entgegenzuwirken.
- ▶ **Wenn eine Aktion nicht herausgefordert oder entgegengewirkt wird, gelingt diese automatisch.**
- ▶ Herausforderungen werden zuerst gelöst, bevor Maßnahmen oder Gegenmaßnahmen erhoben werden. Wenn ein Spieler alle Leben verloren hat, und keine verdeckten Karten mehr vor sich hat, scheidet er sofort aus dem Spiel aus. Sie decken alle ihre Karten auf und legen alle Münzen zurück in die Staatskasse.
- ▶ Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist.

AKTIONEN

- ▶ **Die Rolle Aktionskarten und die allgemeinen Aktionskarten definieren die verfügbaren Aktionen, die ein Spieler während des Spiels machen kann.**
- ▶ **Jeder Spieler kann alle Aktionen wählen, die er möchte, und die er sich leisten kann.**
- ▶ **Allgemeine Aktionen sind immer verfügbar und es ist keine spezifische Einflusskarte erforderlich. Um eine Rolle Aktion zu wählen, muss ein Spieler behaupten, dass eine der verdeckten Karte eine Einflusskarte ist. Sie können die Wahrheit sagen, oder bluffen.**

Sie brauchen Ihre verdeckten Karten nicht zu zeigen, bis Sie herausgefordert werden. Wenn Sie nicht in Frage gestellt werden, ist diese Aktion automatisch erfolgreich.



- ▶ Wenn ein Spieler mit 10 Münzen an der Reihe ist, muss er einen Coup starten, und ihn alleine in die Tat umsetzen.
- ▶ Wenn es nicht genug Münzen oder Karten gibt, um eine Aktion komplett durchzuführen, können Sie sie teilweise durchführen.
- ▶ Es gibt kein Limit für Münzen in der Schatzkammer, wenn keine übrig bleiben, nutzen Sie zusätzliche Zähler.

ALLGEMEINE AKTIONEN

Immer verfügbar und können nicht angefochten oder entgegengewirkt werden.

- ▶ **Einkommen:** Nehmen Sie eine Münze aus der Schatzkammer.
- ▶ **Coup:** Zahlen Sie 7 Münzen an die Staatskasse und starten Sie einen Coup gegen einen anderen Spieler. Dieser Spieler verliert sofort ein Leben. Ein Coup ist immer erfolgreich. Wenn Sie an der Reihe sind, und 10 Münzen haben, müssen Sie einen Coup starten.

ROLLE AKTIONEN

- ▶ Ein Spieler kann behaupten, eine Rolle im Spiel zu beeinflussen, und kann eine Rollen Aktion nehmen, die auf einer der fünf Rollen Aktionskarten im Spiel definiert wird.
- ▶ Wenn ein Spieler herausgefordert wird, muss er zeigen, dass es die Rollen Einflusskarte ist, welche er behauptet zu haben.
- ▶ Eine kurze Zusammenfassung der verfügbaren Aktionen jeder Rolle ist auf der Rolle Aktionskarte. Sehen Sie die entsprechenden Referenzkarten für weitere Informationen. Haben Sie weitere Fragen, besuchen Sie lamamegames.com um aktuellste FAQ von jeder Rolle zu sehen.

GEGENWIRKUNGEN

- ▶ **Gegenmaßnahmen können von anderen Spielern gemacht werden, um eine Aktion zu intervenieren oder blockieren.**
- ▶ Gegenmaßnahmen funktionieren wie Rolle Aktionen. Die Spieler dürfen Anspruch auf die Rolle nehmen, und ihre Fähigkeiten nutzen, um einem anderen Spieler entgegenzuwirken. Sie können die Wahrheit sagen oder bluffen. Sie müssen die Karte nicht zeigen, außer Sie werden herausgefordert. Gegenmaßnahmen können angefochten werden, werden sie dies nicht, ist die Aktion automatisch erfolgreich.



- ▶ **Wenn eine Aktion erfolgreich entgegengewirkt wird, wird die Wirkung der Gegenmaßnahme angewandt, ansonsten ist die Aktion erfolgreich.**
Zum Beispiel: eine Aktion sagt, man muss \$4 zahlen und einen anderen Spieler töten – wenn die Gegenmaßnahme des Spielers die Tötung aufhebt, verliert dieser kein Leben, aber er muss trotzdem die \$4 bezahlen.
- ▶ Ohne ausdrückliche Gegenmaßnahme können Aktionen nur mit dem Ziel einer Aktion in ihrer eigenen Verteidigung genommen werden.
- ▶ Rollenkarten mit einem Schutzzeichen (Fahne neben der Aktion) bedeuten normal, dass bei dieser Gegenmaßnahme der Verlust von Leben und Bargeld verhindert werden kann, wenn es sich um die gleiche Aktionskarte handelt. Wenn mehrere Ansprüche gestellt werden, werden sie im Uhrzeigersinn angenommen, beginnend mit dem aktivsten Spieler.

HERAUSFORDERUNGEN

- ▶ **Jede Aktion oder Gegenmaßnahme (außer allgemeine Aktionen) kann angefochten werden**
- ▶ Jeder Spieler kann einen anderen Spieler herausfordern, unabhängig davon, ob er an der Aktion beteiligt ist, oder nicht.
- ▶ Sobald eine Aktion oder eine Gegenmaßnahme erklärt wurde, müssen die anderen Spieler eine Möglichkeit zur Anfechtung geben. Sofern nicht anders angegeben, muss jede Herausforderung vor dem nächsten Anspruch gestellt werden. Nachdem das Spiel fortgesetzt wurde, kann nicht mehr herausgefordert werden.
- ▶ **Wenn ein Spieler herausgefordert wird, muss dieser beweisen, dass er den erforderlichen Einfluss hat, indem er behauptet, eine der verdeckten Karten hätte die richtige Rolle.** Können sie es nicht beweisen, verlieren sie die Herausforderung. Wenn sie es können, verliert der Herausforderer.
- ▶ Eine Herausforderung ist komplett, bevor das Spiel gespielt wird.
- ▶ Wer die Herausforderung verliert, verliert auch einen Einfluss.
- ▶ Wenn ein Spieler eine Herausforderung gewinnt, indem er die entsprechende Charakterkarte zeigt, wird die Karte zuerst auf den Gerichtshof gelegt, wieder durchgemischt und eine zufällige Ersatz Einflusskarte genommen (So haben sie keinen Einfluss verloren, und die anderen Spieler wissen nicht, welchen Einfluss Sie diesmal haben). Dann wird die Aktion oder Gegenaktion behoben.
- ▶ Wird eine Aktion erfolgreich angefochten, schlägt die ganze Aktion fehl. Zum Beispiel, müssen alle Münzen, die für diese Aktion bezahlt wurden, an den Spieler zurückgegeben werden.

- Wenn mehrere Herausforderungen gestellt werden, hat derjenige Priorität, der die erste Herausforderung gestellt hat, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.



REIHENFOLGE DER SCHRITTE IN AKTIONEN UND HERAUSFORDERUNGEN

Siehe FAQ auf lamamegames.com für weitere Details, falls erforderlich

1. Anspruch Aktion und jedes Ziel bestimmen (wenn gefordert, jetzt lösen)
2. Zusätzliche Forderung(en) der Aktion (Wenn her ausgefordert, jetzt lösen)
3. Gegenmaßnahme(n) beansprucht (Wenn heraus gefordert, jetzt lösen)
4. Gegenmaßnahme(n) ergriffen
5. Aktion(en) genommen

GLOSSAR FÜR REFERENZKARTEN

Gewinnen Sie:	Gewinnen Sie eine Münze aus der Staatskasse
Zahlen Sie:	Bezahlen Sie eine Münze an die Staatskasse
Nehmen Sie:	Nehmen Sie eine Münze von einem anderen Spieler
Geben Sie:	Geben Sie einem anderen Spieler eine Münze
Aktiver Spieler:	Der Spieler, der am Zug ist
Ziel:	Der Spieler, der durch die Wirkung eines anderen Spielers am Zug ist

HINWEIS: DOPPELTE GEFAHREN MIT PISTOLEN

Es ist möglich, zwei Leben in einem Zug zu verlieren, wenn Sie sich erfolglos gegen einen Angriff verteidigen. Zum Beispiel, wenn Sie Guerillas gegen sich herausfordern, und die Herausforderung verlieren, werden Sie ein Leben für die verlorene Herausforderung verlieren und ein Leben für die erfolgreiche Ermordung durch die Guerillas. Oder wenn Sie wegen der Kontrollen der Guerillas als Gegenaktion bluffen, und das Attentat wird erfolgreich angefochten, werden Sie ein Leben wegen der verlorenen Herausforderung verlieren, und ein Leben für die erfolgreiche Ermordung.

GESAMTER (Mangel an) VERTRAUEN



Alle Verhandlungen sind erlaubt, aber keine sind verbindlich

Die Spieler dürfen den anderen Spielern ihre Karten nicht zeigen.

Es dürfen keine Münzen an andere Spieler gegeben oder verliehen werden.

Sie werden entweder Präsident werden, oder an der Wand stehen. Es gibt keinen zweiten Platz.

© copyright 2014: Rikki Tahta und La Mame Games –
www.lamamegames.com

Entwicklung und Test: Haig Tahta, Gabriel Jones,
Robin Rightmeyer und jeder bei La Mame

Illustrationen: Andrew Higgins
andrewchiggins@yahoo.co.uk

Graphic Design: Stacey Jay Kelly,
stacey.kelly@live.com

COUP: Guatemala 54



Eres un popular ciudadano guatemalteco. Estamos en 1954, la CIA ha orquestado el primer golpe de estado, derrocando el antiguo gobierno y ahora el país está en caos, con diferentes facciones compitiendo por el poder. En este ambiente, cualquiera puede convertirse en Presidente si pueden encontrar apoyo y eliminar a sus rivales.

CONTENTS

75 cartas de Influencia (3 de cada rol)

2 cartas de Acción General (Golpe de Estado e Ingresos)

25 cartas de Acción de Rol (1 por cada rol, divididos en Finanzas, Comunicaciones, Fuerzas Militares e Intereses Especiales). Las cartas de Acción de Rol marcadas con "A" son roles avanzados.

25 cartas de Referencia (1 por cada rol). También pueden ser usadas como separadores para organizar las cartas de Influencia para facilitar la búsqueda.

50 monedas

Reglas



PREPARACION!



- ▶ **Toma 2 cartas de Acción General y colócalas en el centro de la mesa.**
- ▶ **Elige 5 cartas de Acción de Rol para jugar, seleccionando aleatoriamente 1 de cada rol de Finanzas, Comunicaciones, Fuerzas Militares y 2 de Intereses Especiales.** Estos serán los únicos roles que serán utilizados en el juego. Incluye únicamente roles avanzados si todos los jugadores son experimentados en el juego. Para tu primer juego sugerimos utilizar: Banqueros, Políticos, Guerrillas, Estaciones de Radio y Naciones Unidas.
- ▶ **Coloca las 5 cartas de Acción de Rol escogidas en el centro de la mesa,** boca arriba y visibles para todos. Junto a las cartas de Acción General, estas definen las únicas acciones disponibles en este juego.
- ▶ **Saca las 5 cartas de Referencia** asociadas a las 5 cartas de Acción de Rol escogidas. Estas contienen una descripción detallada de los roles y sus acciones. Circula las cartas de Referencia entre todos los jugadores para que las lean. Todos los jugadores deben familiarizarse con todos los roles y sus acciones antes de iniciar el juego.
- ▶ **Saca las 3 copias de cada carta de Influencia asociada a las 5 cartas de Acción de Rol elegidas.** Estas son las únicas cartas de Influencia que serán utilizadas en este juego.
- ▶ **Baraja estas cartas de Influencia y reparte 2 a cada jugador.** Los jugadores siempre podrán ver sus cartas, pero deben mantenerlas boca abajo frente a ellos. Coloca el resto de cartas boca abajo en el centro del área de juego como baraja.
- ▶ **Dale a cada jugador 2 monedas.** El dinero de cada jugador debe mantenerse visible. Coloca el resto de las monedas en el centro del área de juego como Tesoro. La persona que ganó el último juego empieza.



OBJETIVO



Eliminar a todos los demás jugadores para convertirse en el Presidente.

VIDAS E INFLUENCIA

- ▶ **Las cartas de Influencia ubicadas boca abajo frente a cada jugador representan sus vidas y a quién influncian.** Los roles impresos en sus cartas boca abajo representan a quien realmente influencia dicho jugador.
- ▶ **Cada vez que un jugador pierde una vida debe voltear y revelar una de sus cartas de Influencia.** Las cartas volteadas deben permanecer boca arriba frente al jugador, visible para todos, y ya no proveen influencia para dicho jugador. Cada jugador siempre elige cuál de sus cartas desean revelar cuando pierden una vida.
- ▶ **Cuando un jugador ha perdido todas sus vidas son eliminados.**

MECANICA DEL JUEGO

El juego se juega en turnos de izquierda a derecha.

- ▶ **Cada turno, el jugador elige una única acción.** Ningún jugador puede pasar. Después de haber elegido una acción, los demás jugadores tienen la oportunidad de desafiar o contrarrestar la acción.
- ▶ **Si una acción no es desafiada ni contrarrestada, la acción automáticamente tiene éxito.** Los desafíos son resueltos antes de que cualquier acción o contrarresto sea resuelto. Cuando un jugador ha perdido todas sus vidas y no tenga cartas boca abajo frente suyo, inmediatamente sale del juego. Deben dejar sus cartas boca arriba y regresas todas sus monedas al Tesoro.
- ▶ **El juego termina cuando que solo un jugador.**

ACCIONES

- ▶ **Las cartas de Acción de Rol y las cartas de Acción General definen las acciones disponibles que un jugador puede elegir en el juego.** Un jugador puede elegir cualquier acción que desee y pueda pagar. Las acciones generales están siempre disponibles y no requieren ninguna carta de Influencia específica.
- ▶ **Para elegir una Acción de Rol el jugador debe declarar que el rol requerido está en una de sus cartas de Influencia boca abajo.**

Puede estar diciendo la verdad o mintiendo.



No es necesario mostrar ninguna de sus cartas boca abajo a menos que sea desafiado. Si no es desafiado, la acción automáticamente tiene éxito.

- ▶ **Si un jugador inicia su turno con 10 monedas debe lanzar un Golpe de Estado como su única acción.**

Si no hay suficientes monedas o cartas para realizar una acción completa, pueden realizarla parcialmente. No existe límite de monedas en el Tesoro, si es necesario puedes utilizar cualquier ficha adicional.

ACCIONES GENERALES

Siempre están disponibles y no pueden ser desafiadas o contrarrestadas

Ingreso: Toma 1 moneda del Tesoro

COUP: (Golpe de Estado). Paga 7 monedas del Tesoro y lanza un Golpe de Estado contra otro jugador. Ese jugador automáticamente pierde una vida. Un Golpe de Estado siempre tiene éxito. Si inicias tu turno con 10 monedas debes lanzar un Golpe.

ACCIONES DE ROL

- ▶ **Un jugador puede declarar poseer influencia en cualquiera de los Roles en juego** y realizar la Acción de Rol según lo detallado en cualquiera de las 5 cartas de Acción de Rol en juego.
- ▶ **Si es desafiado, el jugador debe mostrar que posee la carta de Influencia correspondiente para el rol que declaró.** En cada carta de Acción de Rol hay un pequeño resumen de las acciones disponibles para cada rol. Puedes ver una descripción completa en la carta de Referencia correspondiente. Si tienes preguntas, visita lamamegames.com para una sección actualizada de Preguntas Frecuentes (FAQ) sobre cualquier rol.

CONTRARRESTANDO

- ▶ **Las acciones de un jugador pueden ser contrarrestadas por los demás jugadores para prevenir o bloquear dicha acción.** Los contrarrestos operan como acciones de rol. Los jugadores pueden declarar tener influencia en cualquiera de los roles y usar sus habilidades para contrarrestar a otro jugador. Pueden estar diciendo la verdad o mintiendo. No es necesario que muestren alguna carta a menos que sean desafiados. Los contrarrestos pueden ser desafiados, pero si no son desafiados automáticamente tienen éxito.



- ▶ **Si una acción es exitosamente contrarrestada, el efecto del contrarresto es aplicado, pero en los demás aspectos la acción tiene éxito.** Por ejemplo, si una acción dice paga \$4 y asesina a otro jugador, y esto es contrarrestado por el jugador para detener el asesinato, este no pierde la vida pero aún se pagan los \$4. A menos que se especifique lo contrario, únicamente el objetivo de la acción puede contrarrestarla en defensa propia. Usualmente, las cartas de Acción de Rol con un símbolo de protección (una bandera al lado de la acción) pueden contrarrestar una carta igual e impedir la pérdida de vidas o dinero que la acción de esa misma carta ocasiona. Si se realizan múltiples declaraciones, estas se resuelven de izquierda a derecha, empezando por el jugador activo.

DESAFIOS

- ▶ **Cualquier acción o contrarresto (excepto las Acciones Generales) pueden ser desafiadas.** Cualquier jugador puede proclamar un desafío a otro jugador sin importar si está involucrado en la acción. Una vez que una acción o contrarresto es declarado, los demás jugadores deben tener la oportunidad de desafiar. A menos que sea especificado, cualquier desafío debe ser realizado antes de la siguiente declaración. Una vez que el juego continúa, no se pueden proclamar desafíos de forma retroactiva.
- ▶ **Si un jugador es desafiado debe probar que tiene la influencia requerida mostrando que el rol correspondiente es una de sus cartas boca abajo.** Si no puede probarlo, pierde el desafío. Si puede, el retador pierde. Un desafío debe ser resuelto completamente antes de continuar el juego.
- ▶ **Quien pierda el desafío inmediatamente pierde una vida.** Si un jugador gana un desafío al mostrar la carta correspondiente, debe primero regresar esa carta a la baraja, mezclar las cartas y tomar una carta de Influencia al azar (de forma que no pierda una vida y los demás jugadores no sepan que nueva carta de Influencia posee). Luego, la acción o contrarresto se resuelve. Si una acción es exitosamente contrarrestada, la acción completa fracasa. Por ejemplo, las monedas pagadas como costo de la acción son devueltas al jugador. Si se proclaman múltiples desafíos, se prioriza el desafío proclamado en primer lugar, y después de izquierda a derecha a partir del jugador activo.

ORDEN DE LAS ACCIONES Y DESAFIOS



Para más detalles lee la sección de Preguntas Frecuentes en lamamegames.com.

1. Anuncia una acción y escoge un objetivo (si es desafiada, resuélvelo ya)
2. Declaración(es) adicionales de la acción (si es desafiada, resuélvelo ya)
3. Declaraciones de contrarresto(s) (si es desafiada, resuélvelo ya)
4. Aplicación de contrarresto(s)
5. Aplicación de acción(es)

ACCIONES DE ROL

Gana: Ganas una moneda del Tesoro
Paga: Paga una moneda al Tesoro
Roba: Roba una moneda a otro(s) jugador(es)
Cede: Cede una moneda a otro(s) jugador(es)
Jugador activo: Jugador cuyo turno está activo
Objetivo: Jugador(es) blanco de una acción de otro jugador

NOTA: EL DOBLE PELIGRO DE ARMAS

Es posible perder 2 vidas en un turno si fracasas en defenderte de un ataque. Por ejemplo, si desafías las Guerrillas en tu contra y pierdes el reto, perderás 1 vida por el desafío perdido y después 1 vida por el asesinato exitoso de las Guerrillas. O si declaras controlar también las Guerrillas para contrarrestar el intento de asesinato y eres desafiado exitosamente, perderás 1 vida por el desafío perdido y después 1 vida por el asesinato exitoso.

TOTAL (FALTA DE) CONFIANZA

Cualquier negociación es permitida, pero ninguna es vinculante. No está permitido que los jugadores muestren sus cartas a otros jugadores.

No está permitido dar o prestar monedas a otros jugadores. Terminarás como Presidente o contra la pared. No hay segundo lugar.



© Derechos reservados 2014:
Rikki Tahta y La Mame Games –
www.lamamegames.com
Desarrollo y pruebas:
Haig Tahta, Gabriel Jones,
Robin Rightmeyer y todos en La Mame
Ilustraciones: Andrew Higgins –
andrewchiggins@yahoo.co.uk
Graphic Design: Stacey Jay Kelly,
stacey.kelly@live.com