

# **= COUP =**

# **REFORMATION**

*Die Erfolge des Widerstandes erschüttern das System der Konzerneliten. Mit zunehmender Unterstützung der Öffentlichkeit kommt es in manchen Regionen sogar zu Aufständen.*

*Die Regierung der totalitären Multikonzerne kämpft um ihr Überleben und setzt die vom Volk geforderten Reformen um, in der Hoffnung, die Lage zu beruhigen.*

*Aber Loyalität ist eine Ware, die man kaufen und verkaufen kann. Selten war die Gelegenheit so gut, an die Macht zu gelangen oder tief zu fallen. Und während alle von der neuen Reformation sprechen, wird am Ende nur ein Spieler die Macht in Händen halten.*

## **Inhalt**

15 Charakterkarten (**jeweils 2x Großherzog, Attentäterin, Captain, Botschafter, Contessa und 5x Inquisitor**)

10 Übersichtskarten

10 Fraktionskarten

1 Staatsschatzkarte

1 Spielregel

## **Übersicht**

Um **Reformation** zu spielen, wird ein **Coup**-Grundspiel benötigt. **Reformation** fügt dem Spiel Fraktionen hinzu – Spieler unterstützen entweder die Regierung (Loyalist) oder den Widerstand (Reformist).

Außerdem enthält **Reformation** zusätzliche Rollenkarten, die das Spiel für bis zu 10 Spieler erweitern.

Zusätzlich wurde der Kartentext des Inquisitors im Vergleich zur Erstauflage verdeutlicht. Deswegen ist er 5x enthalten, damit selbst beim Spiel mit mehr als 6 Spielern sichergestellt ist, dass alle Inquisitorenkarten gleich sind.

Solange es in diesen Spielregeln nicht anders angegeben ist, gelten die Regeln des **Coup**-Grundspiels.

## **Änderung des Spielaufbaus**

Die Staatsschatzkarte wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Fraktionskarte nach folgender Verteilung:

Der Startspieler wählt eine Fraktion (Loyalist oder Reformist).

Anschließend bekommt jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Fraktionskarte mit gegenteiliger Fraktion zum vorigen Spieler. Jeder Spieler legt die entsprechende Fraktionskarte offen vor sich ab.

*(Beispiel: Der Startspieler wählt Reformist. Der Spieler nach ihm ist dementsprechend Loyalist, der Spieler nach diesem wieder Reformist, usw.)*

## **Änderung des Spielablaufs**

Ein Spieler kann gegen einen Spieler derselben Fraktion keinen Coup starten, keinen Mordanschlag ausführen, keine Entwicklungshilfe verhindern und nicht von ihm stehlen. Diese Regel gilt nicht, wenn während des Spiels alle Spieler derselben Fraktion angehören.

## **Zusätzliche Aktionen**

### **Bekehrung**

Bezahle 1 Münze, um die eigene Fraktion zu ändern oder bezahle 2 Münzen, um die Fraktion eines anderen Spielers zu ändern. Münzen, die für diese Aktion bezahlt werden, müssen auf die Staatsschatzkarte gelegt werden. Anschließend wird die entsprechende Fraktionskarte umgedreht.

### Veruntreuung

Nimm alle Münzen, die auf der Staatsschatzkarte liegen, es sei denn, du beeinflusst den Großherzog.

Jeder Spieler kann diese Aktion anfechten, indem er behauptet, dass der Spieler, der versucht zu veruntreuen, den Großherzog beeinflusst. Ist das der Fall, so muss der Spieler dies zugeben und er verliert die Anfechtung (ein Spieler, der den Großherzog nicht beeinflusst, darf dies natürlich trotzdem zugeben und die Anfechtung verlieren, wenn er dies möchte). Daraufhin muss er alle veruntreuten Münzen zurück auf die Staatsschatzkarte legen und verliert 1 Einfluss. Wenn der Spieler, dessen Aktion angefochten wurde, den Großherzog nicht beeinflusst (und dementsprechend auch nichts zugibt), muss er seine Einflusskarte(n) aufdecken. Der Spieler, der die Aktion angefochten hat, verliert die Anfechtung und die aufgedeckte(n) Karte(n) werden zurück in den Hofstaat-Stapel gemischt und zufällig durch dieselbe Anzahl an Karten ersetzt.

### Spielvariante für mehr als 6 Spieler

Sowohl **Coup** als auch **Reformation** können mit 7 oder 8 Spielern gespielt werden, indem man jeweils 4 der gewählten Charakterkarten dem Hofstaat hinzufügt (20 Karten insgesamt). Bei 9 oder 10 Spielern fügt man stattdessen jeweils 5 Karten der gewählten Charaktere dem Hofstaat hinzu (25 Karten insgesamt).

**Hinweis:** Das Spiel mit mehr als 6 Spielern kann die Spielzeit erheblich verlängern. Zudem kann es dazu führen, dass diejenigen, die früh ausscheiden, sehr lange warten müssen. Dementsprechend wird diese Variante vor allem für erfahrene Spieler empfohlen.

Kommt es im Spiel mit 9 oder 10 Spielern zu einem Mangel an Münzmarkern, können auch alternative Marker benutzt werden.

Besucht uns im Web:  
[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

Heidelberger  
Spieleverlag



### Credits

**Autor:** Rikki Tahta, La Mame Games  
**Entwicklung:** Haig Tahta & Sacha Tahta  
**Testspieler:** Alle Mitarbeiter von La Mame  
**Grafikdesign:** Luis Francisco  
**Illustrationen:** Jarek Nocoń

### Mitarbeiter Deutsche Ausgabe

**Redaktion:** Sven Biberstein  
**Übersetzung:** Pascal Wengert  
**Grafische Bearbeitung & Layout:**  
Thomas Kramer  
**Produktionsmanagement:** Heiko Eller  
**Unter Mitarbeit von:** Anja Rekeszus,  
Anjuli Walter

