

COUP ROYAL

DIE KRONE DES VERBRECHENS

Stellen Sie sich vor, Sie wären Anführer einer Diebesbande. Natürlich ist damit nicht etwa eine schmutzige Horde von Halsabschneidern und Taschendieben gemeint. Nein, wir reden hier von einer Elitetruppe, eleganten Damen und Herren, welche die Kunst der illegalen Bereicherung perfektioniert haben. Als Oberhaupt dieser Organisation ist es Ihr Job, Einsätze zu koordinieren und sich als Bester Ihrer Zunft zu erweisen.

Vorbereitung

Im folgenden werden die Regeln für das Standardspiel mit drei, vier oder fünf Spielern erklärt. Die Sonderregeln für zwei Spieler befinden sich am Ende dieses Heftes.

Schauplätze

Schauplatzkarten stellen die Orte dar, an denen sich wertvolle Gegenstände befinden. Sie werden in einer Reihe in die Mitte der Spielfläche gelegt. Die Anzahl der ausgelegten Schauplätze ist immer die Anzahl der Spieler plus 3:

3 Spieler: A bis F 4 Spieler: A bis G 5 Spieler: A bis H



Ruhmpunktkarte

Ruhmpunktkarten geben an, welchen Ruhm man in vier verschiedenen Kategorien erlangen kann. Für jede Spieleranzahl gibt es genau eine Ruhmpunktkarte. Man nimmt die Karte, die unten genau so viele Köpfe zeigt, wie Spieler teilnehmen und legt sie ans Ende der Schauplatz-Reihe.



Spielerkarten

Jeder Spieler nimmt sich alle Spielerkarten seiner gewählten Farbe. Spielerkarten bestehen aus einer Bosskarte (ohne Buchstaben) und mehreren Zielkarten (mit den Buchstaben A bis H). Jeder legt seine Bosskarte offen vor sich ab. Alle Zielkarten mit Buchstaben, die nicht in der Schauplatz-Reihe vorkommen, legt man zurück in die Schachtel.

Beispiel: In einem Spiel zu viert liegen die Schauplätze A bis G aus; also spielt man mit den Zielkarten A bis G. Schauplatz H und die Zielkarten H werden zusammen mit dem nicht benutzten fünften Spielerkartensatz zurück in die Schachtel gelegt. Die Ruhmpunktkarte mit 4 Köpfen wird ausgelegt, die übrigen Ruhmpunktkarten kommen ebenfalls in die Schachtel zurück.



Gegenstände

Es gibt vier Kategorien von stehlbaren Gegenständen, dargestellt durch Prestige-Würfel: Informationen (blau), Kunstwerke (grün), Schmuck (rot) und Gold (gelb). Bei Spielbeginn bekommt jeder Spieler 3 zufällig gezogene Prestige-Würfel und legt sie rechts neben seine Bosskarte. Die übrigen Würfel werden als Vorrat beiseite gelegt.



Geheime Beutekarten

Geheime Beutekarten stellen von der eigenen Truppe gestohlene Gegenstände dar, welche den anderen Spielern nicht bekannt sind. Im Spiel werden sie zufällig gezogen und bis zum Schluss verdeckt gehalten – die anderen Spieler sehen also nur ihre Anzahl, aber nicht ihre Farben. Man darf sich seine eigenen Geheimen Beutekarten jederzeit ansehen.



Bei Spielbeginn mischt man alle Geheimen Beutekarten und legt sie in einem verdeckten Stapel gut erreichbar zur Seite.

Beutekarten

Beutekarten zeigen Gegenstände, die gestohlen werden können. Man trennt sie nach ihren Rückseiten (I und II) und mischt jeden Stapel separat. Dann legt man Stapel I auf Stapel II und legt diesen Gesamtstapel verdeckt links neben die Schauplätze. Je eine Karte legt man offen unter jeden Schauplatz.



Aufbau für vier Spieler:

Zielkarten



3 zufällig
gezogene
Prestige-Würfel



Bosskarte

Prestige-Würfel-Vorrat



Beutekarten

(Ablage- (Nachzieh-
stapel) stapel)



Schauplatzkarten mit angelegten Beutekarten



Ruh- Geheime
punkt- Beute-
karte karten

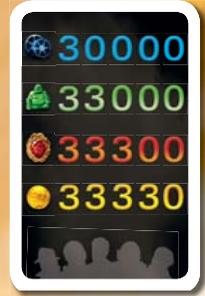


Spielziel

Jeder Spieler versucht, Prestige-Würfel aller vier Farben zu sammeln. Am Ende des Spiels werden die Würfel dann in Ruhmpunkte umgewandelt.

Wir erklären nun die Punktvergabe anhand der Karte für 5 Spieler: Die erste Zeile bedeutet, dass der Spieler mit den meisten Informationen (blau) 3 Ruhmpunkte bekommt, alle anderen Spieler bekommen in dieser Kategorie 0 Punkte. Bei Informationen kann also nur ein einziger Spieler punkten. Bei Kunstwerken bekommt auch der Zweitplatzierte Punkte, bei Schmuck zusätzlich der Drittplatzierte und bei Gold geht nur der Letztplatzierte leer aus.

Man beachte, dass es nicht von Bedeutung ist, wie viele Prestige-Würfel einer Kategorie man besitzt. Es kommt nur auf die relative Rangfolge zu den anderen Spielern an. Man sollte die Mitspieler also genau im Auge behalten und die eigenen Chancen in jeder Kategorie genau abwägen.



Spielrunde

In jeder Runde versucht man, die potenzielle Beute eines Schauplatzes an sich zu bringen und gleichzeitig die Gegner am Beutemachen zu hindern. Dazu verfügt jeder Spieler über eine Truppe von Dieben und Spitzeln. Diebe sind für das Stehlen von Gegenständen zuständig. Spitzel sind Verbindungsleute bei den Gesetzeshütern und können diese dazu bringen, einen Schauplatz zu überwachen, um die Konkurrenten zu behindern. Die Herausforderung bei Coup Royal besteht darin, etwas zu stehlen, was niemand sonst stehlen will und auch niemand beschützt.

Aufgaben verteilen

Um seinen Dieben einen Job zu übertragen, nimmt man die Zielkarte, deren Buchstabe zum gewünschten Schauplatz passt und legt sie (natürlich verdeckt) links neben das Beutesymbol seiner Bosskarte (man legt also z.B. Zielkarte C, wenn man seine Diebe das Casino ausrauben lassen will.)

Außerdem muss man seinen Spitzeln einen der übrigen Schauplätze zuweisen, den sie überwachen sollen. Dazu legt man die entsprechende Zielkarte ebenfalls verdeckt über das Handschellensymbol seiner Boss-Karte.



Pläne

Sobald alle Spieler ihre Ziele bestimmt haben, werden die Karten aufgedeckt. Zuerst nimmt jeder Spieler seine links neben dem Beutesymbol liegende Karte (Dieb), und legt sie **unter** den Schauplatz mit dem entsprechenden Buchstaben. Danach nimmt jeder Spieler seine oben liegende Karte (Spitzel) und legt sie **über** den zugehörigen Schauplatz.

Beutekarten



Normale Beutekarten – Je Beutesymbol erhält man einen farbig passenden Prestige-Würfel aus dem Vorrat.



Kollektion – Man erhält je einen Prestige-Würfel jeder Farbe aus dem Vorrat.



Carte Blanche – Man erhält 3 Prestige-Würfel beliebiger Farbe(n) aus dem Vorrat.



Tresorknacker – Man zieht 3 Geheime Beutekarten.



Intrigen – Man darf bis zu dreimal einen Austausch vornehmen. Bei jedem Austausch nimmt man einem anderen Spieler einen Prestige-Würfel ab und gibt ihm dafür einen seiner eigenen. Der austauschende Spieler sucht sich die Würfelfarbe aus. Man darf mit verschiedenen Spielern tauschen oder auch dreimal mit ein und demselben. Es dürfen nur Prestige-Würfel, niemals Karten ausgetauscht werden.



Spezialgegenstände – Einige Gegenstände (wie Teddy Roosevelts Aschenbecher oder Napoleons Cognacflasche) sind derart speziell, dass ihr Diebstahl zusätzlichen Ruhm einbringt. Eine solche Karte legt man offen vor sich aus. Bei Spielende zählt sie die aufgedruckte Ruhmpunktzahl.



Belastende Unterlagen – Sollten diese Hinweise publik werden, bricht der Markt für die angegebene Kategorie zusammen. Sobald ein Spieler diese Dokumente stiehlt, erfolgt sofort der Zusammenbruch. Alle Spieler müssen die Hälfte (aufgerundet) ihrer Prestige-Würfel der angegebenen Farbe in den Vorrat zurückgeben – mit Ausnahme des Spielers, der die Unterlagen gestohlen hatte. Geheime Beutekarten sind davon nicht betroffen. Sollten Belastende Unterlagen auf den Ablagestapel gelegt werden, ohne von einem Spieler gestohlen worden zu sein, passiert nichts.

Wichtig ist, dass die Schauplätze der Reihe nach ausgewertet werden: Sollten also Belastende Unterlagen, die Gold betreffen, vom Schauplatz C gestohlen werden, dann ist jegliches Gold, das von den Schauplätzen A und B gestohlen wurde, davon betroffen, Gold an anderen Schauplätzen aber nicht.

Auffüllen

Alle abgelegten Beutekarten werden durch neue Karten vom Stapel ersetzt. In den ersten Runden sind dies also die auf der Rückseite mit I markierten Karten, in späteren Runden sind es die mit II.

Ende des Spiels

Sobald es nicht mehr genug Karten zum Auffüllen der leeren Schauplätze gibt, ist das Spiel vorbei und es kommt zur Wertung.

Wertung

Punkte werden gemäß der jeweiligen Ruhmpunktkarte vergeben.

Zuerst werden Informationen gewertet (blau). Die Spieler decken ihre blauen Geheimen Beutekarten auf und addieren sie zu ihren blauen Prestige-Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme bekommt 3 Ruhmpunkte, alle anderen bekommen 0 Punkte. Alle Spieler legen dann alle blauen Prestige-Würfel in den Vorrat zurück, der Gewinner nimmt sich davon 3 blaue Prestige-Würfel, die jetzt seine Ruhmpunkte in der Kategorie Information anzeigen.

Auf gleiche Weise werden Kunstwerke (grün), Schmuck (rot) und Gold (gelb) gewertet. Bei Gold bekommen z.B. alle Spieler, außer dem mit dem wenigsten Gold, je drei gelbe Prestige-Würfel.

Sollte es einen Gleichstand geben, werden die Ruhmpunkte der betroffenen Plätze addiert und gleichmäßig unter den betroffenen Spielern aufgeteilt (abrunden).

Nach der Wertung der vier Kategorien zählt jeder Spieler seine Ruhmpunkte zusammen (Anzahl der Würfel plus eventuelle Ruhmpunkte für Spezialgegenstände). Der Spieler mit der höchsten Ruhmpunktzahl gewinnt. Gibt es dabei einen Gleichstand, sind alle Spieler mit der höchsten Ruhmpunktzahl Sieger.

Beispiel

Links sieht man die Situation bei Spielende. Rechts stehen die Wertungsergebnisse.

		= 6
		= 5
		= 6
		= 8



Blau und Grün sind bei Information gleich, also bekommt jeder 1 Punkt (drei Punkte werden auf zwei Spieler verteilt; jeder bekommt einen, einer verfällt).

Lila bekommt 3 Punkte für seine Führung bei Kunstwerken. Die anderen Spieler bekommen nichts (zwei Punkte können nicht auf drei Spieler verteilt werden).

Rot und Lila bekommen je 3 Punkte für Schmuck (Rot hat zwar viel mehr Schmuck als Lila, aber das spielt keine Rolle). Grün bekommt 1 Punkt.

Rot bekommt 3 Punkte für die Führung bei Gold. Die anderen Spieler bekommen je 2 Punkte ($3+3+0 = 6$, was zwischen drei Spielern aufgeteilt wird).

Blau bekommt 3 Punkte für Spezialgegenstände. Grün bekommt 1.

Nach dem Zusammenzählen aller Punkte gewinnt Lila.

Spezialfälle

Üblicherweise werden einem die Prestige-Würfel oder Geheime Beutekarten nicht ausgehen, aber es kann vorkommen.

Wenn man Prestige-Würfel einer Farbe nehmen soll, die nicht mehr im Vorrat ist, nimmt man sich entsprechend viele Prestige-Würfel einer anderen Farbe seiner Wahl.

Falls die Tresorknackerkarte einem erlaubt, 3 Geheime Beutekarten zu ziehen, aber nicht mehr genug Karten vorhanden sind, bekommt man nur die, die noch da sind.

Falls zwei oder mehr Spieler Diebe an einen unbewachten Schauplatz schicken, aber es nicht mehr genug Geheime Beutekarten für alle gibt, bekommt niemand etwas.

Man darf nicht vergessen, dass Schauplätze in fester Reihenfolge abgehandelt werden. Es ist also möglich, dass zwei Spieler Diebe an Schauplatz A schicken, dort die letzten beiden Geheimen Beutekarten bekommen und zwei Spieler, die Diebe an Schauplatz B haben, danach leer ausgehen.

Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Spielgrafik: Milan Vavroň

Layout: Filip Murmak

Übersetzung: Michael Kröhnert

Besonderen Dank an den Brettspielclub Brünn für unzählige Testspielstunden.

© Czech Games Editon, Juni 2010

<http://www.CzechGames.com>

<http://www.hds-fantasy.de>

Spiel zu zweit

Beim Spiel zu zweit gelten die Standardregeln, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

Vorbereitung

Man benutzt wie beim Spiel zu dritt die Schauplätze und Zielkarten A bis F.

Man nimmt eine Bosskarte von einem unbenutzten Spieler-Kartensatz. Diese Karte stellt einen unzuverlässigen Partner dar. Vor Spielbeginn bekommt diese Karte der schurkischere der beiden Spieler.

Spielrunde

Der Spieler mit der Partner-Karte entsendet zwei Diebe und einen Spitzel. Der andere Spieler entsendet einen Dieb und zwei Spitzel.



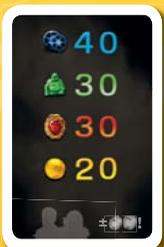
Die Runde wird nach den üblichen Regeln gewertet. Das heißt also, dass der Spieler mit dem Partner eventuell gleich zweimal Beute macht.

Nach dem Ende der Runde gibt er die Partner-Karte an den anderen Spieler. Auf diese Weise tauschen die Spieler jede Runde die Rollen.

Auch zu zweit endet das Spiel, sobald es nicht mehr möglich ist, die leeren Schauplätze mit Beutekarten aufzufüllen.

Wertung

Die Prestige-Würfel und Geheimen Beutekarten jeder Farbe werden wie üblich zusammengezählt.



In jeder Kategorie gibt es allerdings nur für den ersten Platz Punkte.

Anders als im Standardspiel kann man im Zweierspiel eine Kategorie nur dann gewinnen, wenn man mindestens 2 Punkte mehr als der andere Spieler hat. Schlägt man den Gegner nur um einen Punkt, gilt dies als Gleichstand und man muss sich die Punkte dieser Kategorie teilen (man beachte, dass auf der 2er-Ruhmpunktkarte neben den Personen ein Hinweis abgebildet ist, der einen an diese Sonderregel erinnern soll).