

Willkommen bei COUP!

Ihr spielt ein Erzählspiel: Ein kooperatives Abenteuer, das ihr selbst gestaltet. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Erzählers, die anderen 2-4 Spieler verkörpern zum Szenario passende Charaktere. Alle Spieler sind in einer Gruppe unterwegs und ziehen Karten, auf denen sie verschiedene Aufgaben meistern müssen. Dazu beschreiben sie kreativ die Aktion, die ihr Charakter ausführt: Den COUP. Ein Würfel bestimmt, ob sie erfolgreich sind.

SPIELSTART

Entscheidet, wer von euch den Erzähler spielt. Dieser gilt fortan und für das komplette Spiel nicht als Spieler, sondern leitet das Spiel, liest die Karten vor und bewertet die COUPS = die Aktionen der Spieler. Am besten macht dies die mit Spielen erfahrenste oder älteste Person. Es sind keine Vorkenntnisse oder Kreativität nötig, um als Erzähler zu spielen. Die anderen Spieler bekommen mit den ersten gezogenen Karten die Charaktere zur Wahl, die sie spielen können. Beginnt das Spiel, indem der Erzähler Karte 1 zieht und vorliest.

KARTEN

COUP! wird mit Karten gespielt, die euch dazu auffordern, weitere Karten zu ziehen, wodurch die Geschichte voranschreitet. Die Karten sind nach Nummern geordnet. Nur der Erzähler darf neue Karten ziehen und vorlesen! Befindet sich auf der Karte ein Strich -----, dann liest er nur bis dorthin laut vor. Was darunter steht, ist ausschließlich für den Erzähler bestimmt. Es darf den Spielern nur mitgeteilt werden, wenn das entsprechende Ereignis eintritt.

Auf den Karten steht immer, was ihr mit ihnen machen sollt, z.B. *werden besuchbare Orte und Aktivitäten offen auf den Tisch gelegt*. Es gibt keine Runden oder Startspieler: Die Spieler entscheiden stets zusammen, wo sie hingehen und was sie machen möchten. Die von ihnen gespielten Charaktere befinden sich immer gemeinsam am gleichen Ort.

Steht unten auf einer Karte: KARTE ABLEGEN, dann kommt diese zurück in die Spielschachtel, sobald sie abgewickelt wurde. Sie wird für das laufende Spiel nicht mehr benötigt.

61
KLIPPENTAUCHEN
Ein schmaler Weg führt über Leitern und Treppen den Fels hinunter bis ans Meer. Einige Piraten tauchen ab und kommen wieder an die Oberfläche mit diversen Gegenständen in der Hand. Einer von euch soll ebenfalls versuchen, etwas vom Grund des Meeres nach oben zu holen.
KÖRPER 1v1
ERFOLG: <i>Du bist nach unten auf den Boden gekommen und konntest etwas greifen. Du erhältst Karte 76. Glückwunsch! Legt diese Karte offen zur 53.</i>
MISSERFOLG: <i>Die Luft hat nicht gereicht. Ihr könnt es später noch einmal versuchen. Legt diese Karte verdeckt zur 53.</i>

CHARAKTER
<u>FORSCHERIN</u>
Eigentlich bist du nur auf der Suche nach seltenen Schmetterlingen gewesen. Doch irgendwann sind dir die Dublonen ausgegangen. Mit ausgestopften Tieren und Büchern kommst du erheblich besser aus wie mit Menschen.
<ul style="list-style-type: none">• SOZIAL: 1• KÖRPER: 4• GEIST: 5
SUPERCoup: Wissen aus Büchern

DER COUP: Was eure Charaktere machen

In der Geschichte werden euch Aufgaben gestellt, z.B. *müsst ihr eine Person im Spiel überzeugen, euch eine Information zu geben*. Die Spieler wählen, welcher Charakter diese Aufgabe angeht. Um sie zu lösen, beschreiben dieser und die anderen Spieler den COUP = Sie sagen, was ihre Charaktere machen, um die Aufgabe zu bewältigen oder einem anderen Charakter dabei zu helfen. Ihre Schilderung wird vom Erzähler mit einem Bonus von 1, 2 oder 3 Punkten bewertet. Umso besser, cleverer oder lustiger, desto mehr. Diese Punkte gelten für die Schilderungen aller Spieler zusammen, sie werden nicht einzeln vergeben. Zusätzlich +1 gibt es, wenn eine beschriebene Aktion mit dem SUPERCoup auf der Charakterkarte eines Spielers übereinstimmt, z.B. *„Kraft“*, wenn eine Tür gewaltsam geöffnet wird.

Der COUP kann entweder von dem Spieler beschrieben werden, der später auf den COUP würfelt, oder von einem anderen Spieler, oder von allen Spielern zusammen – Jeder der eine Idee hat, darf sich beteiligen. Dabei habt ihr nahezu völlige Freiheit. Alles ist möglich. Ist vorstellbar, dass euer Charakter das macht, was ihr beschreibt? Dann geht es! Ihr müsst nicht immer kreativ sein. Es reicht auch, einfach das zu beschreiben, was in der Situation sinnvoll erscheint oder was man selbst machen würde. *Beispiel: Muss eine Wand erklettert werden, kann der COUP z.B. daraus bestehen, den Charakter auf die Schultern zu*

nehmen, eine improvisierte Leiter zu bauen, die beste Stelle zum Klettern zu suchen, oder ihn einfach lautstark anzufeuern - Was immer euch einfällt.

Die gestellte Aufgabe muss jedoch erfüllt werden. Soll z.B. eine Katze aus einem Baum gerettet werden, kann der COUP nicht darin bestehen, den Besitzer der Katze zu überzeugen, dass er gar keine Katze hat.

IHR WOLLT EIN SIMPLES SPIEL?

Wenn ihr ein simples oder schnelles Spiel wollt oder mit Kindern spielt, könnt ihr alle nachfolgenden Regeln außer Acht lassen. Ihr würfelt dann nicht ob ein COUP gelingt, sondern der Erzähler entscheidet anhand der Qualität eurer Beschreibungen über ERFOLG und MISSERFOLG. Alle Angaben zum Würfeln, Punkten oder Boni könnt ihr ignorieren. Wenn ihr dies machen wollt, könnt ihr jetzt sofort losspielen. Für das volle Spielerlebnis wird diese simple Variante jedoch nicht empfohlen.

Für die Bewertung von COUPS kann sich der Erzähler an dieser Einschätzung orientieren:

+1 Gute Idee oder gut beschrieben.	+2 Mehrere gute Ideen oder eine sehr gute.	+3 Besonders clevere, kreative oder gut präsentierte Idee(n).
---	---	--

Jeder Charakter hat zudem einen oder mehrere SUPERCOUPS auf seiner Karte stehen, z.B. „Charme“ oder „Wissen aus Büchern“. Das ist etwas, was dieser Charakter besonders gut kann. Passt seine Beschreibung des COUPS zu diesem SUPERCOUP, gibt es zusätzlich +1 auf den Bonus vom Erzähler, z.B. wird aus +3 dann +4. Ob der COUP als SUPERCOUP gilt, entscheidet der Erzähler. Beschreiben mehrere Spieler eine zu ihrem SUPERCOUP passende Aktivität, gibt es trotzdem nur einmal den SUPERCOUP Bonus von +1.

Ein COUP soll die Lösung der gestellten Aufgabe überzeugend beschreiben, unterstützen oder ergänzen. Er kann nicht daraus bestehen, exakt das zu sagen, was sowieso gefordert ist. *Muss der Charakter einen Boxkampf austragen, reicht es nicht zu sagen: „Ich schlage zu“. Der Spieler kann z.B. beschreiben, wie sich sein Charakter unter Berücksichtigung seines SUPERCOUPS „Geschwindigkeit“ unter den Schlägen hinweg duckt und den Gegner blitzschnell von der Seite überrascht. Ein anderer Charakter kann den Gegner ablenken oder beleidigen, er kann denjenigen der zum Kampf antritt motivieren oder ihm Tipps geben, er kann etwas an der Arena manipulieren oder an den Handschuhen, den Gegner durch eine Lügengeschichte verunsichern, usw. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Alles was im Bereich des Möglichen liegt, kann gemacht werden.*

Jedoch soll nicht die Menge an Ideen bewertet werden, sondern deren Qualität. Komplett unsinnige oder unrealistische COUPS kann der Erzähler ablehnen, und die Spieler auffordern, sich etwas anderes auszudenken. Fällt ihnen nichts Gutes ein, kann er ihnen 0 Punkte auf den COUP geben.

TIPPS ZUR BEWERTUNG VON COUPS

Ihr könnt selbst entscheiden, wie der Erzähler COUPS bewerten soll. Generell empfiehlt es sich, besonders clevere und originelle, detailliert und nachvollziehbar vorgetragene COUPS zu belohnen. Abgelehnt werden sollten COUPS nur, wenn es völlig undenkbar oder an den Haaren herbeigezogene Ideen sind – z.B. *wenn ein Spieler beschreibt, dass sein Charakter mehrere Meter hoch springt*. Je nach den Vorlieben der Spieler könnt ihr euch auch darauf einigen, besonders lustige, kreative, oder abgefahrene COUPS zu belohnen. Oder andersherum nur realistische Ideen. Es liegt bei euch, wie ihr das Spiel gestaltet.

Schwierigkeitsgrad:

Der Erzähler spielt nicht gegen die Spieler, er spielt mit ihnen. Er sollte dafür sorgen, dass sie es weder zu leicht, noch zu schwer haben. Über die Bewertung der COUPS kann der Erzähler den Schwierigkeitsgrad des Spieles steuern. Es empfiehlt sich, es erfahrenen Spielern etwas schwerer zu machen, und höhere Boni nur für wirklich gute COUPS zu vergeben. Bei erfahrenen Spielern sollten mehrmals wiederkehrende COUP Ideen (*Ein Spieler beschreibt genau das gleiche wie bei der letzten Aufgabe*) abgelehnt werden, um die Spieler dazu zu bringen, sich etwas Neues auszudenken. Unerfahrenen Spielern, jüngeren Spielern, oder solchen die vom Würfelpech verfolgt wurden, kann der Erzähler dagegen großzügige Boni geben. Gerade dann, wenn eine Aufgabe nach einem MISSERFOLG bereits zum zweiten oder dritten Mal angegangen wird.

Spieldauer:

Die Spieldauer kann je nach Spielern stark variieren. Dauert euch das Spiel zu lange, kann der Erzähler die Spieler auffordern, nicht zu lange zu diskutieren und sich schneller zu entscheiden.

WÜRFELN

Jede Aufgabe ist einem Charakterwert zugeordnet: KÖRPER, GEIST oder SOZIAL. Nach der Bewertung des COUPS zählt der vorher gewählte Spieler den Bonus des Erzählers und den angegebenen Charakterwert seines Charakters zusammen, z.B. *+1 Bonus vom Erzähler und der Wert 4 beim Charakterwert GEIST macht 5*. Möchte der Spieler eine Sonderkarte einsetzen, die einen weiteren Bonus gibt, ist jetzt die letzte Gelegenheit. Dann würfelt er mit dem 10-seitigen Würfel. Erreicht er den vorher addierten Gesamtwert oder eine niedrigere Zahl, ist es ein ERFOLG. Eine höhere Zahl ist ein MISSERFOLG. Was dann passiert, steht auf der jeweiligen Karte.

Beispiel: Die Aufgabe betrifft den Charakterwert KÖRPER. Der Charakter, der den COUP würfelt, hat 4 bei KÖRPER. Der beschriebene COUP gibt einen Bonus von +2. Zusätzlich bekommt er einen Bonus von +1 durch eine Sonderkarte. Insgesamt hat er nun einen Gesamtwert von 7. Eine 1-7 mit dem Würfel wäre ein ERFOLG, eine 8-10 ein MISSERFOLG.

Auf den Karten ist immer angegeben, auf welchen Charakterwert gewürfelt wird, wie viele Erfolge notwendig sind, und wie viele Versuche der Spieler hat. Der Bonus des Erzählers und andere Boni gelten immer auf alle Würfelwürfe, auch wenn mehrmals oder auf zwei Werte gewürfelt wird.

SOZIAL 1v2 (1 von 2) bedeutet: *Es wird auf den Wert SOZIAL gewürfelt und einer von zwei Würfeln muss ein ERFOLG sein.*

KÖRPER 1v1 + GEIST 2v3 bedeutet: *Der Spieler muss mehrere Würfelwürfe schaffen: Bei einem Wurf auf KÖRPER muss dieser erfolgreich sein UND von drei Würfelwürfen auf GEIST müssen zwei erfolgreich sein. Beide Würfe – KÖRPER und GEIST – müssen geschafft werden, um insgesamt ERFOLG zu haben.*

ALLE SPIELER bedeutet, dass jeder Spieler würfeln muss. Bei „**ALLE SPIELER KÖRPER x3**“ macht jeder Spieler 3 Würfe auf KÖRPER. Auf der Karte steht, wie viele erfolgreiche Würfe insgesamt benötigt werden. Der Bonus des Erzählers für den COUP gilt hier für alle Spieler.

Manche COUPS könnt ihr bei MISSERFOLG zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, da die Karte zu einem Ort oder einer Aktivität gelegt wird und weiter verfügbar bleibt. Für andere gibt es jedoch nur eine Chance, da die Karte danach abgelegt wird. Ein sofortiger neuer Versuch ist jedoch in keinem Fall möglich. Auch wenn die Karte im Spiel bleibt, müsst ihr den Ort verlassen, und könnt den COUP erst bei einem erneuten Besuch dort noch einmal angehen. Es sei denn, die Karte erlaubt euch explizit einen weiteren Versuch.

Ihr seid der Chef: Bei Unklarheiten oder Widersprüchen in den Regeln entscheidet stets der Erzähler was gemacht wird. Im Zweifel gelten spezielle Regeln auf der aktuellen Karte vor den Grundregeln. Das Wichtigste: Habt Spaß und erlebt zusammen eine spannende Geschichte! Umso besser ihr euch in die Charaktere und ihre Aktionen hineinversetzen könnt, desto mehr Spielspaß werdet ihr haben.



Um das Spiel zu beginnen, wählt einen Erzähler und zieht Karte 1.