



RIKKI TAHTA, LA MAME GAMES



# Disney Coup

TESOUROS | TRAIÇOEIROS





# Disney Coup

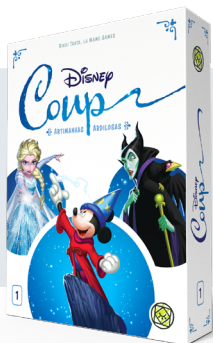
***As trombetas ressoaram e os arautos anunciaram: O Reino da Imaginação está em busca de um novo Conselheiro! Representando diversos contos, fábulas e histórias, os notáveis candidatos conquistaram suas indicações graças a suas alianças com emblemáticos personagens. Em uma disputa repleta de blefes e estratégias, todos desejam impressionar. Somente aquele que melhor usufruir de suas ajudas mágicas, dos feitiços e das habilidades de suas influências conquistará o título de Conselheiro Real!***

Em Disney Coup, a influência e o blefe são a chave da vitória. Neste jogo, sua influência é representada por cartas viradas para baixo em sua área de jogo.

Em seu turno, você poderá utilizar a ação de um dos personagens em suas influências ou blefar, utilizando a ação de um personagem que não está com você. Escolha com sabedoria, pois aqueles que são desmascarados devem perder uma de suas influências. E jogadores sem influência alguma são banidos do reino e da partida. Apenas o último a restar em jogo será o vencedor!

Adaptado do clássico jogo Coup, Disney Coup oferece em cada caixa cinco personagens diferentes do universo mágico de Walt Disney.

Misture personagens de diferentes caixas e crie diversas combinações, tornando cada partida uma nova história a ser desvendada!





# COMPONENTES



**15 Cartas de Personagem**  
(3 de cada personagem)



**2 Cartas de Ação Básica**  
(Ajuda Mágica e Feitiço)



**5 Cartas de Auxílio**  
(1 de cada personagem)



**1 Ficha de Habilidade**  
(Maçã Envenenada)



**30 Cristais de Pó Estelar** (★)  
(24 de valor 1 e 6 de valor 5)

## OBJETIVO DO JOGO

Banir todos os outros jogadores do reino e ser o único restante.





## PREPARAÇÃO

**Antes da partida começar, caso você possua mais de uma versão de Disney Coup, escolha quais serão os 5 Personagens utilizados na partida. Confira como fazer isso em “Misturando Versões Diferentes de Disney Coup” na pág. 9.**

- 1 Coloque as 5 Cartas de Auxílio dos Personagens escolhidos e as 2 Cartas de Ação Básica no centro da mesa, onde todos possam vê-las.
- 2 Se alguma Carta de Auxílio tiver a imagem de uma ficha no canto inferior direito, coloque a Ficha de Habilidade correspondente sobre ela.
- 3 Pegue as 3 cópias de cada Carta de Personagem correspondentes aos 5 Personagens da partida. Embaralhe estas cartas e distribua 2 para cada jogador. Os jogadores podem olhar suas cartas, mas devem mantê-las viradas para baixo à sua frente. As cartas restantes formam um baralho virado para baixo no centro da área de jogo.
- 4 Coloque todos os Pós Estelares (🌟) em uma reserva ao alcance de todos os jogadores.
- 5 Cada jogador pega 2 Pós Estelares (🌟). Os Pós Estelares (🌟) de cada jogador devem ser mantidos visíveis.





## A INFLUÊNCIA

As Cartas de Personagem viradas para baixo à frente de um jogador representam os Personagens que ele influencia. Sempre que você for obrigado a **Revelar** uma carta, você perde uma influência e deve virar uma de suas cartas para cima, mantendo-a assim pelo resto da partida. Você deixa de ter influência sobre suas cartas reveladas. Você sempre escolhe qual de suas próprias cartas quer revelar quando perde uma influência.



**Se perder todas as suas influências, você é banido do reino** e seus turnos serão pulados pelo resto da partida.

## VISÃO GERAL

A partida é jogada em turnos em sentido horário. O jogador mais novo é o jogador inicial e realiza o primeiro turno.

Em seu turno, o jogador escolhe e realiza apenas uma ação. Um jogador não pode passar. Após escolher sua ação, os outros jogadores têm a oportunidade de contestar ou bloquear (👮) essa ação.

Se uma ação não for contestada ou bloqueada, ela é automaticamente bem sucedida.

As contestações são resolvidas primeiro, antes de quaisquer ações ou bloqueio (👮) serem resolvidos.

Quando um jogador perder todas as suas influências e não tiver mais nenhuma carta virada para baixo à sua frente, ele está imediatamente fora da partida. Ele deixa as suas cartas viradas para cima e devolve todos os seus Pós Estelares para a reserva.

**A partida termina quando restar apenas um jogador, pois todos os oponentes foram banidos do reino.**





## AÇÕES

As **Cartas de Auxílio** e as **Cartas de Ação Básica** definem as ações disponíveis que você pode realizar na partida. Você pode escolher qualquer ação que queira e possa pagar. **Ações Básicas** e **Ações de Personagem** podem ser realizadas durante o seu turno, enquanto **Ações de Bloqueio** podem ser realizadas durante o turno de outro jogador.

As **Ações Básicas** sempre estão disponíveis e não requerem uma Carta de Personagem específica.

Para realizar uma **Ação de Personagem** ou um **Bloqueio** (🛡️), você precisa afirmar que o Personagem correspondente é uma de suas cartas viradas para baixo. Você pode estar dizendo a verdade ou blefando. Você não precisa mostrar nenhuma das suas cartas viradas para baixo, a menos que seja contestado. Se não for contestado, sua ação é bem sucedida automaticamente.

Se você começar o seu turno com 10 (ou mais) Pós Estelares, a ação do seu turno deve ser um **Feitiço**, obrigatoriamente.

Caso não haja Pós Estelares ou cartas suficientes para aplicar os resultados de uma ação em sua totalidade, você pode aplicá-los parcialmente.

Os ✨ da reserva são ilimitados. Caso os componentes físicos se esgotem, utilize um substituto apropriado.

## AÇÕES BÁSICAS

Estas ações estão sempre disponíveis e não podem ser contestadas ou bloqueadas.



**AJUDA MÁGICA:** receba 1 ✨ da reserva.



**FEITIÇO:** gaste 7 ✨ e lance um Feitiço contra outro jogador. Esse jogador **revela** uma carta imediatamente. Um Feitiço é sempre bem sucedido. Se começar o seu turno com **10 (ou mais)** ✨, você **deve** lançar um Feitiço.



## AÇÕES DE PERSONAGEM

Você pode alegar que possui influência sobre qualquer um dos Personagens em jogo e realizar a ação correspondente.

Se for contestado, você deve mostrar que possui a Carta de Personagem que afirmou possuir. A ação de cada Personagem está descrita em sua Carta de Auxílio.



Exemplo de Carta de Personagem e sua respectiva Carta de Auxílio

**NOTA:** se diversas Ações de Personagem forem alegadas ao mesmo tempo, elas são resolvidas em sentido horário, começando pelo jogador ativo.

## AÇÕES DE BLOQUEIO (🛡️)



Alguns personagens possuem Ações de Bloqueio. Estas ações são indicadas por um ícone de Bloqueio (🛡️) em sua Carta de Auxílio e em sua Carta de Personagem. Ações de Bloqueio podem ser realizadas durante o turno de outro jogador para interferir em uma ação ou impedi-la completamente. Para isso, você deve alegar que possui influência sobre um Personagem no momento apropriado, indicado na Carta de Auxílio. Você pode dizer a verdade ou blefar. **Você não precisa mostrar nenhuma das suas cartas viradas para baixo, a menos que seja contestado.**

Bloqueios podem ser contestados normalmente, mas se não forem, são automaticamente bem sucedidos. Se uma ação for bloqueada com sucesso, o efeito do Bloqueio é aplicado, mas em todos os outros aspectos, a ação é bem sucedida. Por exemplo, se uma ação que diz para você **gastar 4 ✨ para que outro jogador revele um Personagem** for Bloqueada pelo jogador alvo para evitar perder a influência, o Personagem não é revelado, mas os 4 ✨ ainda são gastos.

A menos que seja indicado o contrário, as Ações de Bloqueio só podem ser realizadas pelo alvo de uma ação para defender a si próprio. Ações de Bloqueio geralmente neutralizam a ação de seu próprio Personagem, impedindo a perda de influência ou ✨ que essa Ação de Personagem provocaria. No caso de vários Bloqueios, eles são resolvidos em sentido horário, começando pelo jogador ativo.



## CONTESTAÇÕES

### Qualquer Ação de Personagem ou Bloqueio pode ser contestada.

Qualquer outro jogador pode contestar a ação, independentemente de estar ou não envolvido nela. Quando uma Ação de Personagem ou Bloqueio é declarada, os outros jogadores devem ter a oportunidade de contestá-la. A menos que seja indicado o contrário, qualquer contestação deve ser realizada antes da próxima reivindicação. Uma vez que a partida prosseguir, as contestações não podem ser realizadas retroativamente.

Se for contestado, você deve provar que possui a influência necessária, mostrando que o Personagem correspondente é uma de suas cartas viradas para baixo. Se não puder (ou não quiser), você perde a contestação. Mas se o fizer, o contestador é quem perde. A contestação é resolvida completamente antes da partida retomar. Quem perder a contestação deve **revelar** imediatamente uma de suas Cartas de Personagem, perdendo assim uma de suas Influências.

Se você vencer uma contestação, provando que possui a Influência relevante, embaralhe essa carta no baralho central e compre uma nova Carta de Personagem para substituí-la. Desta forma, você não perde uma Influência e os outros jogadores não sabem qual é sua nova carta. Em seguida, a Ação de Personagem ou Bloqueio é resolvida.

Se uma ação for contestada com sucesso, a ação falha completamente. Por exemplo, quaisquer ✨ gastos como custo da ação são devolvidos ao jogador. Se diversos jogadores contestarem a mesma ação, a prioridade é de quem contestou primeiro e, em caso de dúvida, do jogador mais próximo do jogador ativo em sentido horário.

## ORDEM DAS AÇÕES: PERSONAGEM, BLOQUEIOS E CONTESTAÇÕES

- 1 A Ação é declarada e os alvos determinados (e as contestações resolvidas, caso ocorram).
- 2 As alegações adicionais da ação são feitas (e as contestações resolvidas, caso ocorram).
- 3 Os Bloqueios são declarados (e as contestações resolvidas, caso ocorram).
- 4 Os Bloqueios são resolvidos.
- 5 A Ação é realizada.





## FIM DA PARTIDA

Assim que restar apenas um jogador na partida, ele é declarado o vencedor!

## MISTURANDO VERSÕES DIFERENTES DE DISNEY COUP

Disney Coup possui diversas versões com conjuntos diferentes de Personagens. Caso tenha mais de uma versão, você pode misturá-las e criar diversas combinações únicas de Personagens.

Cada Personagem faz parte de uma categoria, indicada pelo ícone no canto superior direito de sua carta:



**Prósperos:** estes personagens são especializados em fornecer Pó Estelar para os jogadores.



**Dinâmicos:** estes personagens manipulam as Cartas de Personagem que cada jogador possui, confundindo assim seus oponentes.



**Impetuosos:** estes personagens são o principal recurso para remover as Influências dos oponentes.



**Versáteis:** estes personagens possuem diversos tipos de habilidades, criando grande variedade no desenvolvimento de cada partida.

Durante a preparação da partida, escolha uma combinação de:

**1 Personagem Próspero, 1 Personagem Dinâmico, 1 Personagem Impetuoso e 2 Personagens Versáteis** (da mesma ou de diferentes caixas).

Você pode utilizar os Personagens de sua preferência ou então separar as Cartas de Auxílio dos Personagens por categoria, embaralhá-las e selecionar aleatoriamente quais serão usadas. Em ambos os casos, é importante respeitar as quantidades indicadas acima, isso garante uma melhor funcionalidade do jogo.

Após a seleção, devolva os componentes dos Personagens não escolhidos para suas caixas e prossiga com a preparação normalmente, utilizando apenas os Personagens escolhidos.

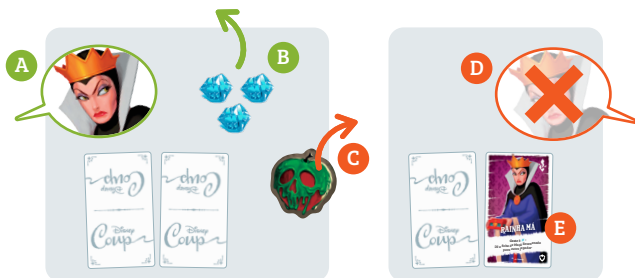




## EXEMPLOS DE TURNOS

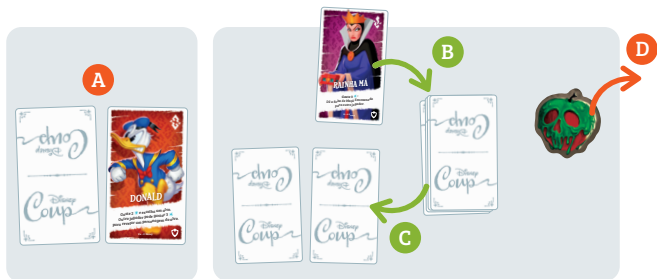


**Exemplo de turno 1:** em seu turno, **Guilherme** alega ter influência sobre Pinóquio (A) para realizar sua ação e dobrar sua quantidade de ✨ (B), recebendo assim 2 ✨. Guilherme está blefando, pois ele não possui uma Carta de Personagem do Pinóquio virada para baixo (C), mas como seus oponentes não suspeitam disso, eles não contestam sua ação. Guilherme realiza a ação de Pinóquio (D) com sucesso e não precisa mostrar nenhuma carta.

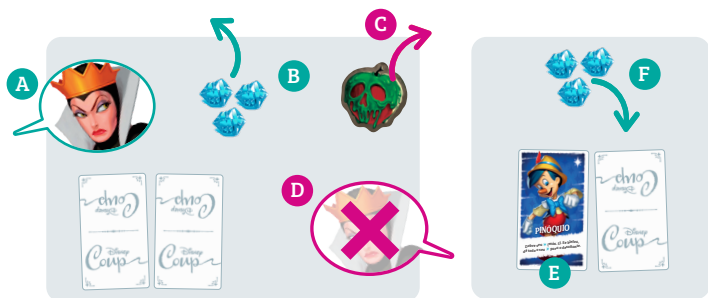


**Exemplo de turno 2A:** **Mabel** alega ter influência sobre Rainha Má (A). Para realizar esta ação, Mabel gasta 3 ✨ (B) e escolhe **Cláudio** para receber a Ficha de Maçã Envenenada (C). Cláudio acha que Mabel está blefando, então ele contesta a ação (D). Mabel mostra uma de suas cartas, comprovando ter influência sobre Rainha Má (E).





**Exemplo de turno 2B:** Cláudio perde uma de suas Influências por ter perdido a contestação (A). Depois, Mabel devolve sua carta de Rainha Má para o baralho (B), embaralha-o e compra uma carta aleatória para substituir a antiga (C). Por último, Mabel conclui sua ação, entregando a Ficha de Maça Envenenada para Cláudio (D).



**Exemplo de turno 3:** no turno de **Anderson**, ele alega ter influência sobre Rainha Má (A), gasta 3  (B) e escolhe Guilherme para receber a Ficha de Maça Envenenada (C). Guilherme acha que isso é um blefe, então contesta a ação de Anderson (D). Anderson admite que estava blefando, portanto, revela um de seus próprios Personagens como punição por perder a contestação (E). A ação de Anderson é completamente cancelada, então ele recebe os 3  de volta (F) e seu turno é encerrado imediatamente.





# CRÉDITOS

## Game Design:

Rikki Tahta, La Mame Games

## Desenvolvimento e testes da versão original:

Haig Tahta, Gabriel Jones, Robin Rightmeyer, Roxana Zegan e todos da La Mame Games.

## Design Gráfico e Direção de Arte:

Luis Francisco

## Ilustração:

Diego Sá

## Diagramação Manual:

André Teruya

## Adaptação:

Robert Coelho

## Regras:

Pedro Vinicius

## Revisão:

Barbara Peres

