



REGLAMENTO

1890. Desde las cenizas de una plaga mortal, la Ciudad-Estado "URBIS" resurge bajo la mano militar del Scientific Agency for Epidemics (S.A.F.E.). Esta organización, liderada por Miss Havock, alias "la condesa", levantó muros para crear la Zona de Contención. Quienes viven dentro de ella, están condenados. Dentro de esta zona nadie tiene acceso a la tecnología, por lo que sus habitantes se las ingenian reutilizando viejos artefactos a los que automatizan utilizando vapor a presión. A estas personas, los soldados de S.A.F.E. las apodaron despectivamente "los Steamers". Pero ellos se adueñaron del apodo, y lo llevan con orgullo. Son sobrevivientes y luchadores y no van a quedarse en la zona de contención.

La lucha por el poder comienza. Los Steamers alzan la mano en busca de justicia: los condenados quieren tener voz, quieren una solución. Pero el poderoso Imperio aplastará a cuantos se interpongan en su camino.

Ir a la guerra no es una opción: sería un suicidio... la única solución es un golpe de estado, un coup d'etat. Las cartas están echadas. Deberás obtener la victoria por medio de la manipulación y la traición, forjando alianzas impensables y creando enemigos íntimos... Quién dará el gran golpe? Quién se quedará con el Imperio? Bienvenidos a Urbis, La ciudad de las dos caras.

LISTADO DE COMPONENTES

25 cartas de personaje

- 5 de Asesino
- 5 de Condesa
- 5 de Capitana
- 5 de Duque
- 5 de Embajador

10 cartas de facción

- 1 tarjeta de alcantarilla
- 10 tarjetas de ayuda
- 65 monedas
- Este reglamento

10 cartas de personaje (alternativas)

- 5 de Abogado
- 5 de Mecenaz

INTRODUCCIÓN

REFORMA es una expansión del Coup: Urbis. Esta caja contiene tanto los componentes del juego base Coup: Urbis como los de la expansión Reforma y dos personajes extra que agregan variabilidad a ambas modalidades de juego. Este reglamento explica primero las reglas del Coup: Urbis y luego los cambios a tener en cuenta para jugar la expansión y las variantes del abogado y el mecenaz.

COUP URBIS

OBJETIVO DEL JUEGO

Eliminar todos los personajes sobre los que los demás jugadores tienen influencia y ser el último jugador que quede en la ciudad.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Tomar tantas cartas con los personaje básicos (asesino, capitana, condesa, duque y embajador) como corresponda según la cantidad de jugadores:

- Hasta 6 jugadores: 3 de cada uno
- Para 7 u 8 jugadores: 4 de cada uno
- Para 9 o 10 jugadores: 5 de cada uno

Mezclar todas las cartas de personaje y repartir 2 a cada jugador. Los jugadores pueden mirar sus cartas en cualquier momento, pero es importante que durante la partida las mantengan sobre la mesa boca abajo (en su área de juego). Las cartas restantes constituirán el mazo de la Corte y deben ser colocadas en el centro de la mesa

Entregar 2 monedas a cada jugador. Los jugadores deben colocarlas en su área de juego, dejándolas siempre a la vista las monedas. Las monedas restantes constituirán el Tesoro y deben ser colocadas en el centro de la mesa, junto al mazo de la Corte.

Entregar una tarjeta de ayuda a cada jugador. Esta tarjeta será utilizada como referencia. Es importante que los jugadores se familiaricen con los personajes y las acciones antes de que comience la partida.

Comienza el jugador que ganó la última partida.

INFLUENCIA

Las dos cartas que los jugadores tienen delante de ellos boca abajo representan su influencia en la corte. Los personajes representados en dichas cartas indican específicamente a quiénes está influenciando el jugador y qué habilidades tienen los mismos.

Cada vez que un jugador pierde una influencia, tiene que dar vuelta una de sus cartas, revelando al personaje.

Las cartas reveladas quedan boca arriba delante del jugador, que ya no tendrá influencia sobre el mismo.

Los jugadores siempre pueden elegir cuál de sus cartas quieren revelar cuando pierden una influencia.

Cuando un jugador pierde ambas influencias es expulsado de la ciudad y queda eliminado de la partida.

DESARROLLO

La partida se juega en ronda, en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador deberá anunciar qué acción ejecutará (no se puede optar por no ejecutar ninguna acción). Luego, los demás jugadores pueden desafiarlo o bloquear dicha acción.

Si la acción anunciada no es desafiada ni bloqueada, automáticamente tendrá éxito.

Primero, se resuelven los desafíos, después los bloqueos y por último las acciones. Es decir que una vez que ya se realizó la acción ya no se la puede desafiar ni bloquear.

Si un jugador pierde todas sus influencias y sus dos cartas se encuentran frente a él con el personaje a la vista, deberá abandonar la partida inmediatamente. Sus cartas quedan donde están, pero sus monedas vuelven al Tesoro.

El juego termina cuando queda sólo un jugador, el que será declarado ganador de la partida.

ACCIONES

Los jugadores, en su turno, pueden elegir realizar cualquier acción que deseen, siempre y cuando la puedan pagar.

Algunas acciones (las Acciones de Personaje) requieren que el jugador tenga influencia sobre un determinado personaje. Si un jugador decide ejecutar una Acción de Personaje, debe afirmar que tiene influencia sobre el mismo.

Esto es, que una de las cartas que tiene boca abajo frente a sí, tiene dicho personaje. Puede estar diciendo la verdad o mintiendo. El jugador no necesita revelar ninguna de sus cartas a menos que sea desafiado. Si nadie lo desafía ni bloquea, ejecutará la acción automáticamente en forma exitosa.

Si al comienzo de su turno el jugador tiene 10 o más monedas, la única acción que le está permitida es la de ejecutar un Coup (golpe de Estado)

ACCIONES GENERALES (SIEMPRE DISPONIBLES)

INGRESO

Toma una moneda del Tesoro

AYUDA EXTRANJERA

Toma 2 monedas del Tesoro (puede ser bloqueado por el Duque)

COUP (Golpe de Estado)

Paga 7 monedas al Tesoro y ejecuta un Coup (golpe de Estado) contra otro jugador, el cual inmediatamente perderá una influencia. Un Coup siempre es exitoso. Si alguien comienza el turno con 10 o más monedas está obligado a ejecutar un Coup.

ACCIONES DE PERSONAJE

Si quien juega esta acción es desafiado, debe demostrar que tiene influencia sobre el personaje correspondiente.

ASESINO - ASESINATO

Paga 3 monedas al Tesoro para intentar asesinar un personaje influenciado por otro jugador. Si el asesinato es exitoso, ese jugador inmediatamente perderá una influencia (puede ser bloqueado por la Condesa)

CAPITANA - EXTORSIÓN

Toma 2 monedas de otro jugador. Si dicho jugador sólo tiene una moneda, toma sólo esa (puede ser bloqueado por el Embajador o el Capitana)

DUQUE - IMPUESTOS

Toma 3 monedas del Tesoro

EMBAJADOR - INTERCAMBIO

Intercambia cartas con la Corte. Toma 2 cartas al azar del mazo de la Corte, mézclalas con tus cartas ocultas, selecciona las que quieres conservar y devuelve 2 cartas al mazo de la Corte y mézclalo. El jugador puede cambiar sus dos cartas originales por dos cartas nuevas

BLOQUEOS

Es posible bloquear una acción que otro jugador haya anunciado que planea llevar a cabo.

Si una acción es bloqueada con éxito, entonces dicha acción falla. Sin embargo, se debe pagar al Tesoro el costo correspondiente, como si dicha acción hubiera sido efectivamente llevada a cabo.

El bloqueo de acciones funciona igual que la ejecución de Acciones de Personaje, requiriendo que el jugador deba afirmar que tiene influencia sobre un determinado personaje (el que permite bloquear la acción del otro jugador). Puede estar diciendo la verdad o mintiendo. El jugador no necesita revelar ninguna de sus cartas a menos que sea desafiado. Si nadie lo desafía, entonces automáticamente bloqueará la acción en forma exitosa.

CONDESA – BLOQUEA EL ASESINATO

El jugador que está siendo víctima del Asesino, puede afirmar que tiene influencia sobre la Condesa y bloquear la acción "asesinato", la cual fallará. De todas maneras, el jugador que afirmó tener influencia sobre el Asesino no recupera las 3 monedas gastadas.

CAPITANA/ EMBAJADOR – BLOQUEAN LA EXTORSIÓN

El jugador que está siendo extorsionado puede afirmar tener influencia sobre el Embajador o el Capitana, y bloquear la acción "extorsión". El jugador que intentó ejecutar la extorsión no recibe monedas ese turno.

DUQUE – BLOQUEA LA AYUDA EXTRANJERA

Cualquier jugador que afirme que tiene influencia sobre el Duque puede bloquear la acción "ayuda extranjera" impidiendo que el jugador que anunció su intención de ejecutarla reciba monedas este turno (no recibirá ninguna)

DESAFÍOS

Todas las acciones y bloqueos que requieren influenciar a determinado personaje, pueden ser desafiadas.

El desafío puede ser lanzado por cualquier jugador que aún posea cartas en su mano, incluso aunque no esté involucrado en la jugada.

Cuando un jugador declara que va a ejecutar una acción o bloquearla, los demás deben tener la oportunidad de desafiarlo.

El desafío no puede ser lanzado en forma retroactiva, una vez que la acción o el bloqueo fueron ejecutados.

Si un jugador es desafiado, debe demostrar que tiene influencia sobre el personaje cuya habilidad estaba intentando usar, dando vuelta la carta pertinente y mostrándola a los demás. Si tenía una carta con el personaje en cuestión, gana el desafío y sino, lo pierde. No importa cuál de los dos jugadores gana el desafío: el perdedor inmediatamente pierde una influencia.

Si el jugador que fue desafiado, efectivamente tenía el personaje que había declarado, debe devolver la carta revelada al mazo de la Corte, mezclarlo y tomar una nueva carta al azar (de esa manera no pierde influencia y el resto de los jugadores no saben qué personaje tiene). Después, se resuelve la acción o bloqueo que este jugador había declarado antes de ser desafiado.

Si en cambio el jugador que fue desafiado NO tenía el personaje que había declarado, la acción o bloqueo que había declarado falla, pero NO debe pagar al Tesoro el costo correspondiente a la acción fallida.

EL DOBLE PELIGRO DEL ASESINATO

Es posible perder las 2 influencias en sólo un turno si se falla al defenderse de un asesinato. Por ejemplo, si el jugador desafía a una Asesino utilizada contra él y pierde el desafío, perderá una influencia por el desafío perdido y otra por el asesinato exitoso. Asimismo, también puede pasar que el jugador atacado por el Asesino mienta respecto a que posee la Condesa para bloquear el asesinato y alguien desafíe la existencia de dicha Condesa: el jugador perderá una influencia por haber perdido el desafío y otra por el asesinato exitoso.

ABSOLUTA (DES)CONFIANZA

Está permitido llevar a cabo todo tipo de negociaciones, pero nada es vinculante.

Los jugadores no pueden mostrar ninguna de sus cartas a otros jugadores, ni comentar los personajes que vieron utilizando la acción del Embajador.

No se pueden regalar o prestar monedas a otros jugadores.

No existe el empate.

REFORMA

La Zona de Contención fue creada para aislar a quienes estuvieron expuestos a la plaga e intentar contener así la enfermedad. Fue un plan desesperado, pero una vez tomada la decisión la ejecución fue rápida y la primera valla fue levantada entre gallos y medianoches de un día para el otro separando familias, amigos, amantes. Por eso, si bien la mayoría quiere salir, algunos quieren entrar para reencontrarse con sus seres queridos o al menos conocer su suerte. El único portón está sellado, pero en las calles corre el rumor de que ambos lados están conectados por el intrincado sistema de alcantarillas de la ciudad y que existe un hombre capaz de actuar de guía para cruzar de un lado a otro del muro. Pero todo tiene un precio...

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Colocar la tarjeta de Alcantarilla en el centro de la mesa

Entregar una carta de facción a cada jugador. El jugador inicial elegirá una facción (Steamers o SAFE) y colocará su carta de facción en su área de juego con la facción elegida hacia arriba. Luego, en el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores harán lo propio, colocando siempre la facción opuesta a la elegida por el jugador anterior. Esta carta debe estar siempre visible para todos.

CAMBIOS EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores no podrán ejecutar un Coup (golpe de Estado), Asesinar, Robar ni bloquear la solicitud de ayuda extranjera de otro jugador de su propia facción a menos que todos los jugadores en juego pertenezcan a

la misma facción.

Es importante destacar que sí está permitido desafiar a otro jugador de nuestra facción.

ACCIONES ADICIONALES

CONVERSIÓN

Paga 1 moneda para cambiar tu facción (dando vuelta tu carta de facción)

Paga 2 monedas para cambiar la facción de otro jugador (dando vuelta la carta de facción del otro jugador)

Las monedas pagadas para ejecutar esta acción se colocan sobre la tarjeta de Alcantarilla

ESTAFA

En su turno, cualquier jugador puede afirmar que ninguna de las cartas que tiene boca abajo frente a sí es un Duque/Mecenas y entonces tomar todas las monedas de la alcantarilla.

Cualquier jugador puede desafiar al jugador que intenta esta acción acusándolo de tener al Duque/Mecenas. Si el jugador desafiado NO tenía el Duque/Mecenas, debe mostrar todas sus cartas de influencia, devolverlas al mazo de la Corte, mezclarlo y volver a tomar tantas cartas como tenía. El jugador que lo desafió, perderá una carta de influencia.

Si en cambio tenía al menos una carta de Duque/Mecenas, pierde el desafío y una carta de influencia a su elección y debe devolver a la Alcantarilla todas las monedas que había intentado tomar.

VARIANTE DEL ABOGADO

Las cartas de abogado reemplazan a las cartas de Condesa. El abogado, además de bloquear la acción de asesinato, recibe las monedas de un jugador cuando es eliminado de la partida. Si más de un jugador declara tener al abogado, las monedas se dividirán equitativamente entre todos ellos y el redondeo irá al Tesoro. Así, por ejemplo, si en una partida muere un jugador que tenía 5 monedas y 3 jugadores declaran tener al abogado, recibirán una moneda cada uno y las dos restantes irán al Tesoro.

VARIANTE DEL MECENAS

Las cartas de Mecenas reemplazan a las cartas de Duque.

El Mecenas toma 3 monedas del tesoro, se queda con dos y le da una a otro jugador. Además, bloquea la ayuda extranjera.

Es posible utilizar ambas variantes en simultáneo.

EJEMPLO DE PARTIDA

3 jugadores. Cada uno comienza con 2 cartas de personaje y 2 monedas. Las 9 cartas de personaje restantes, conformarán el mazo de la Corte.

Ambar recibió una Condesa y un Duque. Ella es la primera en jugar y declara que va a usar la habilidad del Duque y toma 3 monedas. Nadie lo desafía y por lo tanto ahora tiene 5 monedas.

Dante recibió una Capitana y una Condesa, pero en su turno decide mentir y declara que tiene el Embajador. Nadie lo desafía, por lo que toma dos cartas nuevas del Mazo de la Corte: un Asesino y un Duque.

Se queda con el Asesino y su Capitana y devuelve a la Corte al Duque y la Condesa. Sigue teniendo 2 monedas.

Santi recibió un Asesino y un Duque. En su turno, declara que usará al Duque y toma 3 monedas. Dante piensa que Santi está mintiendo y lo desafía, pero Santi muestra el Duque y gana el desafío por lo que conserva las 3 monedas, pero tiene que devolver su Duque a la Corte, mezclar el mazo y tomar una nueva carta al azar: recibe una Condesa. Como Dante perdió el desafío, tiene que perder una influencia: elige perder a su Asesino, por lo que da vuelta la carta correspondiente y la deja boca arriba, frente a él.

Al finalizar el primer turno:

- Ambar mantiene sus 2 influencias (sobre una Condesa y un Duque) y tiene 5 monedas.
- Dante tiene 1 influencia (sobre una Capitana) y 2 monedas
- Santi mantiene sus 2 influencias (sobre un Asesino y una Condesa) y tiene 5 monedas.
- Un Asesino fue revelada y está boca arriba sobre la mesa.

El juego continúa...

- Ambar vuelve a declarar que tiene el Duque y toma 3 monedas. Nadie la desafía y por lo tanto ahora tiene 8 monedas.
- Dante se limita a tomar una moneda del Tesoro y pasa a tener 3 monedas. Como se trata de una acción general, no necesita declarar que tiene influencia sobre ningún personaje en particular ni puede ser bloqueado.
- Santi declara que usa un Asesina, paga 3 monedas al Tesoro e intenta asesinar a Ambar. Nadie desafía que tiene un Asesino, pero Ambar declara que tiene una Condesa y que por lo tanto va a bloquear el asesinato. Nadie desafía a Ambar, por lo que el asesinato falla. Santi no puede recuperar las monedas que gastó, por lo que le quedan 2.
- Le vuelve a tocar a Ambar, que gasta 7 monedas para ejecutar un Coup contra Santi. Como el Coup no puede ser bloqueado, Santi pierde una influencia: decide revelar su Condesa. A Ambar le queda una moneda.
- Dante declara que usa la Capitana y le roba 2 monedas a Santi. Nadie desafía la Capitana de Dante, pero Santi declara que tiene un Embajador, y que usa su habilidad para bloquear a la Capitana.

Dante lo desafía y como Santi efectivamente estaba mintiendo, pierde su última influencia, dando vuelta su carta de Asesino. Dante recibe las 2 monedas que le corresponden y ahora tiene 5 monedas. El resto de las monedas de Santi vuelven al centro de la mesa.

En ese punto...

- Ambar mantiene sus 2 influencias (sobre una Condesa y un Duque) y le queda una moneda
- Dante tiene 1 influencia (sobre una Capitana) y 5 monedas
- Santi quedó fuera de la partida
- Dos Asesinos y una Condesa fueron revelados y están boca arriba sobre la mesa frente a los jugadores que solían influenciarlas.

CRÉDITOS

Diseñador: Rikki Tahta

Desarrollo y Testeo: Haig Tahta, Sacha Tahta y todos los integrantes de La Mame

Coup: © copyright 2012: Rikki Tahta y La Mame Games - www.lamamegames.com

**Coup: URBIS Reforma @ copyright de la edición argentina 2016:
Editorial El Dragón Azul SAS**

Contacto: contacto@eldragonazul.com.ar – www.eldragonazul.com.ar

**Ilustraciones: Maria Paolo - mapaolo.carbomade.com/
mdragones@gmail.com**

**Ilustración Acueducto y Tapa Reglamento: Osky Yañez - instagram:
[@oskiyanez](https://www.instagram.com/oskiyanez)**

Diseño Gráfico: Guillermo Nuñez - willdesigns@gmail.com

Redacción del Reglamento en español: Laura Muollo y Ezequiel Wittner

**Revisión del Reglamento en español: Ezequiel Genender, Juan Heffes,
Bernabé Ibañez, Germán Kijel, Luis Olcese**

Agradecimientos de la Editorial: a Franco Toffoli por inspirarnos; a Rubén Muollo y Ana María Fornés, por ser el viento detrás de nuestras alas; a María Paolo y Guillermo Nuñez, por aceptar ser parte de este proyecto: para nosotros es un honor trabajar con artistas de su calibre; y a Rikki Tahta por confiarnos la edición de su juego.

Párrafo aparte merece nuestro agradecimiento a los alma maters de la película URBIS: Francisco Salazar, Solange Negrete, Carlos de la Orden, Marcelo Racca, Julián Verdier y Osky Yañez que generosa y desinteresadamente, le dieron a este juego la profundidad de su historia y el vuelo de su imaginación. Y a los actores que nos cedieron gratuitamente el uso de su imagen a fin de que el juego pudiera transportar a los jugadores al mundo de Urbis: Leandro Cocco (Duque), Chucho Fernández (Asesino), Alejandro Fiore (Embajador), Tom Ford (Mecenas), Carlos de la Orden (Abogado)

Para contactarlos y conocer más de sobre sus proyectos pueden escribir a 3luces@gmail.com o visitar su página web 3luces.com

Finalmente, queremos agradecer a la comunidad de Geek Out Buenos Aires (www.geekout.com.ar), por su apoyo incondicional y ayudarnos a difundir la magia de los juegos de mesa.



**AHORA PODES JUGAR COUP
TAMBIEN EN TU CELULAR!!**