

# Coup

## コンポーネント

- ・ゲーム盤。6列120マスあり。各マスは1-20の数字が書かれている。
- ・このマスに対応したタイルが6 x 20 = 120タイルある。
- ・各色20枚のチップ。120枚。
- ・お金：100DM・24枚、500DM・12枚、1000DM・4枚、合計12400DM

## ゲームの目的

初期の資金をできるだけ多くするのが目的。ゲーム終了時、チップの価値と現金の合計が一番多いひとが勝ち。

## ゲームの準備

- a) 全てのタイルを裏向きにして、よく混ぜる。
- b) プレイ人数に応じて、Table1に対応する資金を受け取る。
- c) バンカーを決める

Table1

人数	手札	置く数	購入数	資金
2	12	6	4	3000
3	11	5	4	3000
4	10	4	4	3000
5	8	3	3	2000
6	7	3	2	1500

## ゲーム手順

1. Table1の「手札」に対応したタイルを他人に見せないように山(袋など)から取る。
2. 手番には、Table1の「購入数」に書かれた数まで1つDM100で購入できる。
3. チップを購入した人から順番に、自分のタイルをひとつ、ボードの対応する場所に置く。この手順は、Table1の「置く数」に書かれた数だけ、順番に置いていく。
4. チップ交換と補充。

チップを置いた後、交換したい(置きたくない)チップを脇に(いくらでも)置き、袋から手札の数になるまで引いた後、脇に置いたタイルを袋に戻す事ができる。

その後、Table1の「手札」に書かれた数になるまで補充できる。また、チップを購入した後、置く手順を行うが、前回のファーストプレイヤーの右隣の人がファーストプレイヤーとなる。

## 5. Coup

どこかの列が10以上の連続した数字になった状態をCoupといい、これが起きるとゲーム終了です。

Coupが発生しても、他のプレイヤーは残りのタイルを置く事が出来る。

(訳者注：3個置ける状態だとしても、置けるのは1つだけ)

例：4-10と12-17にチェーンが出来ている。ここで11をプレイすれば、14列のチェーンが出来る。

## 6. 勝者の決定

一番多くの資産(現金とチップ)を持っている人が勝ち。チップの価値は、Table2に書かれている、

チェーンの長さによります。Table3は、資産計算の例です。

### 訳者補足：（ゲームの流れ）

仮に5人プレイ(A,B,C,D,E)の場合、各自8枚のタイルと2000をもらってスタート。

各自手番に3枚まで（プレイヤーAからとする）チップ購入。

そして各自1枚ずつタイルを置く。これは3周行う。

そしてスタートプレイヤーが移動してRound終了。次はBからスタート。

仮にスタートプレイヤーがAでプレイヤーCの手番でCOUPが発生した場合、Cを除く全員(D,E,A,B)が1枚タイルを置く事が出来る。

Table2

チェーン数	チップの価値
4	20
5	50
6	100
7	150
8	200
9	250
10	300
11	400
12	500
以降、チェーン毎、 100ずつ増	

table3

ゲーム終了後の集計

各色毎チップ	チェーン	チェーンの長さ	チェーンの価値	色の価値	プレイヤー合計
5チップ 黄色	5-10 12-16	6 5	100 50	150	750
10チップ オレンジ	7-15	9	250	250	2500
4チップ 赤	8-11	4	20	20	80
0チップ	11-18	8	200	200	0

紫					ウ
6チップ	1-12	12	500	500	3000
青					
5チップ	1-3	4	20	170	
緑	8-13	6	100		850
	20-24	5	50		
チップの合計					7180
現金					1000
資産					8180

2006/2/25 訳:上野 宏之(atog2@ybb.ne.jp)

2006/7/3 2版

2010/8/28 3版