

V. TSAO, B. GROSSMANN, E. GOLDBERG

JUNTA

pour 2 à 7
révolutionnaires
corrompus
À partir de 14 ans

UN JEU DE POUVOIR,
D'INTRIGUES, D'ARGENT
ET DE REVOLUTION



REGLES DU JEU

INTRODUCTION

Bienvenue sur la magnifique île de la République de Las Bananas, où le chant des criquets, la nuit, n'est interrompu que par les coups de feu sporadiques. Les paysans de l'île sont pauvres, ses intellectuels opprimés et sa classe moyenne au bord de l'extinction. L'air est surchargé d'humidité, de moustiques et de menaces de révolution.

Le Gouvernement est soutenu par une superpuissance globale qui lui signe d'énormes chèques sans poser de question. Quelques opulentes familles dirigeantes se disputent le détournement de l'argent de cette aide étrangère vers leurs propres comptes en banque secrets en Suisse. Pouvoir, intrigues, argent et révolution ne sont que quelques-uns de leurs outils.

Chaque joueur représente une de ces familles.

PRESENTATION

La version de base de Junta est prévue pour 4 à 7 joueurs. À la fin de ce livret, vous trouverez les règles spéciales pour les parties à 2 ou 3 joueurs. Mais il est préférable de jouer à 7.

Une partie de Junta se décompose en **2 temps**. Le premier, le Jeu Politique, est une satire politique sous forme de **jeu de cartes**, où les joueurs vont utiliser celles qu'ils ont en main pour influencer la partie à coups de votes, d'assassinats et d'événements imprévus.

Par contre, lorsqu'un joueur en a assez des intrigues et des trahisons, il peut déclencher un Coup d'État ! À ce moment, la partie

tourne au **Jeu du Coup d'État**. Junta devient un jeu de stratégie utilisant un grand plateau et des pions pour simuler le chaos des affrontements du coup d'état. Une fois le Jeu du Coup d'État résolu, la partie reprend normalement en utilisant les cartes... jusqu'à ce qu'un nouveau coup d'état soit déclenché !

Fin de la partie

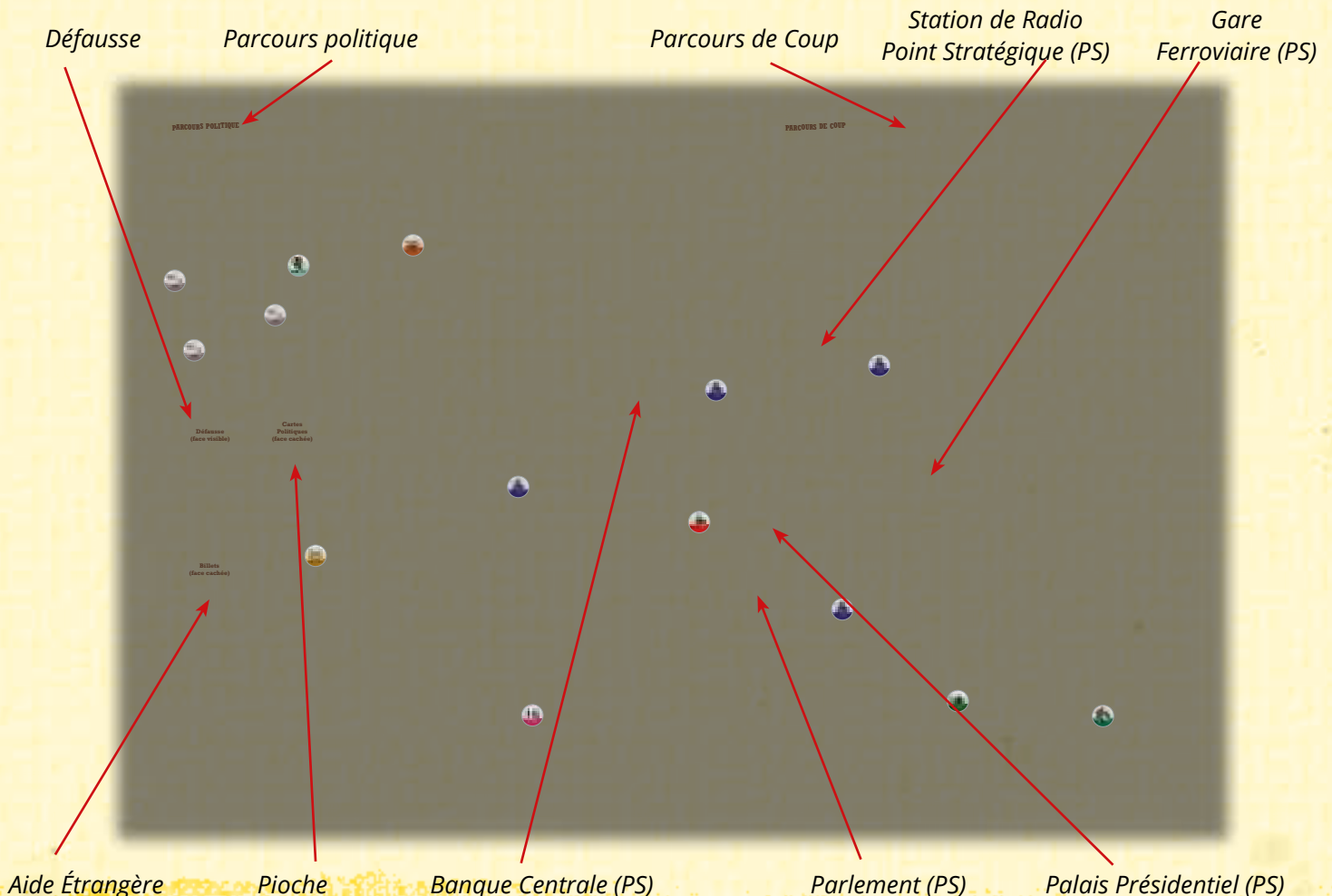
La partie prend fin **immédiatement** quand le Président ne peut pas piocher assez de cartes du paquet Aide Étrangère. Lorsque cela se produit, le joueur ayant **le plus d'argent** sur son Compte en Suisse gagne la partie.

MATERIEL

Le plateau

Le plan de la capitale sur le plateau n'est utilisé que pendant le Jeu du Coup d'État. Les Quartiers, les Casernes militaires et les Commissariats de police, les Ambassades et les 5 Points Stratégiques (PS) sont considérés comme des zones et se distinguent les uns des autres grâce à des fonds et des lignes colorés.

En plus du plan de l'île, le plateau fournit le Parcours Politique utilisé lors du Jeu Politique, qui indique à quelle phase se trouvent les joueurs. Il propose également le Parcours de Coup utilisé lors du Jeu du Coup d'État, ainsi que des cases pour la pioche et la défausse des cartes Politique et le paquet Aide Étrangère.



64 cartes Politique



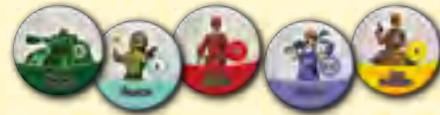
7 cartes Poste illustrées des deux côtés



1 carte «Premier Rebelle» 7 cartes «Compte en Suisse»



68 pions «Unités»



35 cartes «Lieu» avec les 7 symboles de famille au verso



avec le symbole de famille au verso

21 marqueurs Contrôle avec les 7 symboles de famille au verso



8 marqueurs Étape de Jeu



96 Billets en coupures de 1, 2 et 3 millions de Pesos (51 un, 30 deux, 15 trois)



1 Banane



6 dés à 6 faces



1 socle pour la Banane

Constitution de la République de Las Bananas

L'île est gouvernée par le **Président** et le **Parlement**. Le Président à Vie nomme les membres du cabinet à **chaque tour**, collecte l'aide étrangère et la redistribue. Le Président n'abandonne son poste que s'il meurt, démissionne, est victime d'un coup d'état ou est destitué pour incompétence par un vote lorsque la carte Politique « Compétence Présidentielle » est jouée. Le Parlement élit le Président et vote ses budgets pour la redistribution de l'argent de l'aide étrangère.

Le Parlement est contrôlé par les familles dirigeantes, qui peuvent utiliser certaines cartes pour augmenter leur influence. Les joueurs sont à la fois membres du Parlement et du Cabinet.

Les Membres du Cabinet et leurs Devoirs

Le Président

- Contrôle la Garde du Palais.
- Reçoit l'argent de l'Aide Étrangère (cf. *Phase 3 : Recevoir l'Argent de l'Aide Étrangère*, page 8).
- Propose le Budget (cf. *Phase 4 : Le Budget*, page 8).
- Attribue les 6 autres Postes (cf. *Phase 2 : Formation du Cabinet*, page 7/8).

Le Ministre de la Sécurité Intérieure

- Contrôle la Police.
- Peut saisir le Parlement pour faire passer le Budget de force (cf. *Phase 4 : Budget*, page 8).
- Peut effectuer un assassinat gratuitement (cf. *Phase 6 : Assassinats*, page 9/10).

Le Général de la Première Brigade

- Contrôle la Première Brigade.

Le Général de la Deuxième Brigade

- Contrôle la Deuxième Brigade.

Le Général de la Troisième Brigade

- Contrôle la Troisième Brigade.

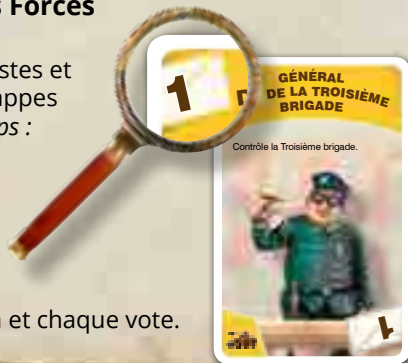
L'Amiral de la Navy

- Contrôle les Marines et peut tirer depuis la Canonnière (cf. *1er Temps : Canonnière et Frappes Aériennes*, page 13).

Le Commandant des Forces Aériennes

- Contrôle les Parachutistes et peut ordonner des Frappes Aériennes (cf. *1er Temps : Canonnière et Frappes Aériennes*, page 13).

En plus de cela, chaque membre du Cabinet possède **1 voix** à chaque élection et chaque vote.



Procédure de Scrutin

Dans la République de Las Bananas, chaque scrutin suit la même procédure. Le Président et les membres du Parlement (c'est-à-dire les joueurs) ont le droit de vote. Les scrutins donnent lieu à des votes sur **2 tours**. Au **premier tour**, le Président vote le premier, puis chaque joueur dans l'ordre du tour a la possibilité de voter. (Lorsqu'ils élisent le Président, les joueurs votent en faveur d'un candidat ; lorsque le Budget a été proposé, ils votent pour ou contre celui-ci.)

Chaque joueur possède autant de voix que les



cartes Influence, jouées devant lui. Elles sont de couleur jaune.

et les



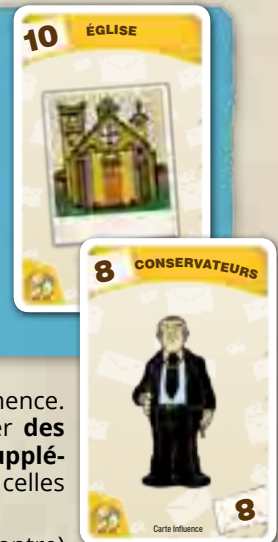
cartes Suffrage qu'il peut jouer à ce moment. Elles sont de couleur rouge. (Le jeu des cartes Politique est expliqué page 5.)

À ces voix, il peut ajouter **celles des Postes qu'il occupe**. Chaque Poste donne 1 voix. Dans une partie de 4 à 7 joueurs, un joueur ne peut pas occuper plus de 2 Postes, et ne dispose donc pas de plus de 2 voix supplémentaires. Les joueurs morts ne votent pas.

En plus de cela, **chaque joueur possède 1 voix en tant que chef de sa famille**.

Les joueurs peuvent assigner les voix de leurs cartes Influence et Suffrage à différents candidats, ou à leur opposition. Par contre, toutes les voix d'une même carte sont assignées à la même cible.

Exemple: Ben et Klaus se présentent à la Présidence de Las Bananas. Klaus a joué les cartes Influence Église (10 voix) et Conservateurs (8 voix). Il peut assigner les 18 voix à lui-même, ou utiliser les 10 voix de l'Église pour lui et attribuer les 8 des Conservateurs à Ben, en signe de bonne volonté



Après cela, le **second tour** commence. Les joueurs peuvent dès lors jouer **des cartes Influence et Suffrage supplémentaires** et ajouter leurs voix à celles du premier tour.

Le candidat ou le camp (pour ou contre) qui totalise le **plus grand nombre de voix** à l'issue des deux tours remporte l'élection ou le vote.

En cas d'égalité, c'est le Président qui décide quel camp gagne.

Le Président

Élire un Président

Le Président est élu selon la procédure de scrutin normale, comme indiqué dans la Constitution de la République de Las Bananas.

Au début de la partie, les joueurs doivent élire le premier Président. On procède à ce scrutin avec une procédure légèrement différente (cf. *Élire le Premier Président*, page 7).

Assassinat Présidentiel

Si le président est assassiné lors de la *Phase 6 : Assassins*, les joueurs doivent immédiatement en élire un nouveau (cf. *Procédure de Scrutin*). C'est le joueur à la gauche du Président tué qui vote le premier.

En cas d'égalité, défaussez toutes les cartes Suffrage et recommencez l'élection. Continuez de cette façon jusqu'à ce qu'il y ait un nouveau Président.

Un des anciens Postes du nouveau Président est assumé par le Cousin de l'ancien Président (cf. Le Cousin du Président et les Postes des Joueurs Tués, page 10). Les autres Postes sont « gelés » jusqu'à la prochaine Phase 2 : Formation du Cabinet. Le nouveau Président prend la Banane pour qu'on le reconnaisse.

Démission Présidentielle

Le Président peut annoncer sa démission à tout moment, sauf pendant une Coup d'État. Élisez immédiatement un nouveau Président (cf. *Procédure de Scrutin*). L'ancien Président peut utiliser sa voix présidentielle ; il vote le premier et peut être réélu.

En cas d'égalité, défaussez toutes les cartes Suffrage et recommencez l'élection. Continuez de cette façon jusqu'à ce qu'il y ait un nouveau Président.

L'ancien Président doit donner tout l'argent de sa réserve personnelle au nouveau. L'ancien Président assume les anciens Postes du nouveau Président. Le nouveau Président prend la Banane pour qu'on le reconnaisse.

Les Cartes Politique

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 5 cartes Politique qui vont constituer sa main de départ (cf. *Mise en Place*, page 6).

On distingue trois grands types de cartes Politique : Les cartes Suffrage et Influence vont apporter des Voix aux joueurs lors des scrutins, tandis que les cartes Action vont avoir un effet immédiat et temporaire.

Détails d'une carte Influence :

1. Nom de la carte
2. Nombre de Voix
3. Effet / Capacité
4. Symbole Banane
5. Type de carte



Les cartes Influence vous donnent un nombre de Voix 2 ; certaines d'entre elles vous donnent également de l'aide pour payer des pots-de-vin ou des assassins 3. On les place face visible devant le joueur. Le symbole Banane suivant indique qu'elles restent là jusqu'à ce que le joueur soit tué ou obligé de les défausser. Même face visible devant lui, elles font partie de sa

main et ne peuvent plus être échangées une fois qu'elles ont été révélées. Les cartes Influence ne peuvent être jouées que pendant une élection ou un vote, ou lors de la Phase 1.

Les cartes Suffrage sont semblables aux cartes Influence, mais ne peuvent être jouées que pendant une élection ou un vote. Le symbole Banane suivant indique qu'elles sont défaussées à l'issue du scrutin.

Les Voix d'une carte Suffrage ou Influence ne peuvent pas être partagées entre plusieurs candidats (cf. *Procédure de Scrutin*, page 4).

Détails d'une carte Action :

1. Nom de la carte
2. Timing
3. Condition
4. Effet
5. Symbole Banane



Le Timing 2 d'une carte indique à quel moment de votre tour celle-ci peut être jouée. Sauf indication contraire, vous ne pouvez jouer des cartes qu'à votre tour.

Remarque : Les cartes indiquant « Événement de Coup d'État » ne sont jouables que lors de l'Étape A – Mouvement d'une phase de Coup d'État, ou pour déclencher un Coup d'État.

Si une carte indique une Condition 3, celle-ci doit être remplie pour que son Effet 4 se déclenche. Si la condition d'une carte n'est pas remplie au moment où elle est jouée, la carte est défaussée sans que son effet soit appliqué.

La plupart des cartes Politique ont un effet immédiat et sont défaussées aussitôt après avoir été résolues.

Les cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois et sont ensuite défaussées, à l'exception des cartes Influence et de celles qui indiquent le contraire.

Les joueurs peuvent échanger des cartes Politique qui ne sont pas révélées. Aucune carte ne peut être échangée lors de la Phase 6 : Assassins, ou lors des Conséquences du Coup d'État.

Les joueurs peuvent échanger des cartes Politique qui ne sont pas révélées. Aucune carte ne peut être échangée lors de la Phase 6 : Assassins, ou lors des Conséquences du Coup d'État.

Une fois qu'un joueur abat une carte, elle est considérée comme jouée. Si elle possède des conditions qu'il ne remplit pas au moment où elle est jouée, elle est immédiatement défaussée sans que son effet soit appliqué. Vous ne pouvez jouer des cartes qu'à votre tour, sauf indication contraire.

Aide Étrangère

Le paquet Aide Étrangère est composé de 96 billets en coupures de 1, 2 ou 3 millions de Pesos et possède une case réservée sur le plateau de jeu.

L'argent du paquet Aide Étrangère ne peut être pioché que par le Président lors de la Phase 3 : Recevoir l'Argent de l'Aide Étrangère, ou grâce à des cartes Politique de type Donation Anonyme. L'argent restant dans le paquet Aide Étrangère ne peut jamais être compté.



Chaque joueur conserve **son propre argent** face cachée devant lui. Ceci est appelé **sa réserve personnelle** – pour le distinguer de l'argent déposé dans son Compte en Suisse. Aucun autre joueur ne peut consulter ou compter cet argent. Les joueurs peuvent s'échanger l'argent de leurs réserves personnelles ou en donner à tout moment, sauf lorsqu'ils sont la cible d'un assassin ou quand ils sont envoyés devant le Peloton d'Exécution. L'argent qui se trouve sur le **Compte en Suisse** d'un joueur (cf. Phase 7 : *Gestion Bancaire*) est placé face cachée sous

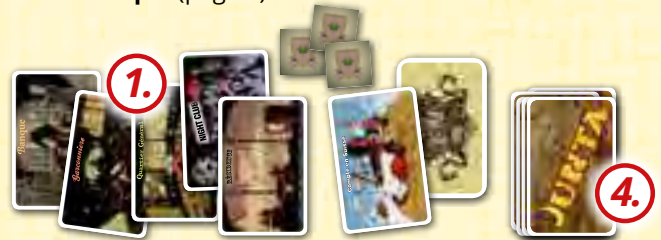
sa carte Compte en Suisse. Cet argent ne peut être consulté et compté que par son propriétaire – les autres joueurs peuvent avoir une idée de la somme qui s'y trouve, mais pas connaître son montant total précis.

Les joueurs ne peuvent en aucun cas utiliser le paquet Aide Étrangère ou un Compte en Suisse pour **faire de la monnaie**. L'argent payé en trop est tout simplement perdu. Remettez toujours l'argent **que vous avez utilisé** dans la boîte de jeu.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit l'un des 7 familles représentées par la voiture, les lunettes, le verre à cocktail, le diamant, la plume, la montre à gousset ou le cigare et prend :
 - Les 5 **cartes Lieu** portant le symbole de sa famille,
 - Les 3 **marqueurs Contrôle** à son symbole,
 - 1 carte **Compte en Suisse**.
2. Placez les marqueurs **Étape de Jeu** sur le plateau. Placez le marqueur Phase Politique sur la première case du Parcours Politique et le marqueur Phase de Coup d'État sur la première case du Parcours de Coup. Placez le marqueur Stable sur la case Situation Politique et le marqueur Assassinat sur la case Activité de la Police Secrète à la Banque. Mettez de côté les autres marqueurs : vous en aurez besoin plus tard.
3. Mélangez les **billets** et mettez-les face cachée sur la case appropriée du plateau. Ils représentent l'Aide Étrangère pour les prochains tours de jeu.
4. Mélangez les cartes Politique, puis chaque joueur **en pioche 5 face cachée**. Les cartes restantes sont mises face cachée sur la case appropriée du plateau.

5. Placez les pions Unité sur le plateau comme suit :
 - Les 6 pions de chacune des 3 Brigades dans leurs Casernes respectives
 - 1 pion Police dans chacun des 4 Commissariats;
 - Les 4 pions Gardes du Palais dans le Palais Présidentiel;
 - Les 3 pions Frappe Aérienne et le pion Parachutistes sur leurs cases respectives en dehors de la ville;
 - Le pion Marines sur la case en bas à droite dans le port.
6. Enfin, élisez le premier Président ; après cela, le premier tour de jeu commence avec la **Phase 1** du **Jeu Politique** (page 7).



6. Élire le Premier Président

Avant le début de la partie, le Parlement (c'est-à-dire les joueurs) élit le premier Président. Le propriétaire du jeu commence par désigner au moins un candidat à la Présidence – y compris lui-même. En continuant dans le sens horaire, chaque joueur a la possibilité de désigner des candidats.

Chaque nomination doit être soutenue par **au moins 1 voix**. Les joueurs utilisent les voix de leurs **cartes Influence** et **Suffrage** ainsi que **la voix** qu'ils détiennent en tant que chef d'une famille (mais pas celles de leurs Postes, puisqu'ils n'en ont pas encore). Chaque joueur a le droit de voter pour lui-même ou de s'abstenir. Il peut assigner les voix de chacune de ses cartes à des candidats différents, mais les voix d'une même carte ne peuvent pas être partagées entre plusieurs candidats.

Toutes les voix assignées à des candidats comptent pour l'issue de l'élection. Aucun joueur ne peut être forcé à devenir Président : il peut décliner le poste s'il le souhaite. Dans ce cas, les voix assignées à ce joueur sont perdues. Puis, les discussions et les négociations commencent, comme dans un véritable parlement.

Après cela, on procède au **second tour** de l'élection, lors duquel les joueurs peuvent jouer de nouvelles cartes Influence et Suffrage pour obtenir des voix supplémentaires. Le candidat qui **totalise le plus grand nombre** de voix devient le **premier Président**, prend la **carte Président** et la **Banane** pour qu'on puisse le reconnaître.

En cas d'égalité, défaussez toutes les cartes Politique, y compris les cartes Influence que vous avez déjà jouées, puis chaque joueur pioche 5 nouvelles cartes. Le propriétaire du jeu pioche le premier billet du paquet Aide Étrangère et le garde pour lui, puis une nouvelle élection commence. Recommencez cette procédure jusqu'à ce qu'un premier Président ait été élu, où jusqu'à ce que le paquet Aide Étrangère soit épuisé, auquel cas la partie prend fin.



LE JEU POLITIQUE

Un tour de jeu de Junta est composé de 9 Phase :

Phase 1 : Piocher des Cartes Politique

Dans le sens horaire, chaque joueur pioche 2 cartes Politique.

Phase 2 : Formation du Cabinet

Le Président attribue les Postes.

Phase 3 : Recevoir l'Argent de l'Aide Étrangère

Le Président pioche 8 billets du paquet Aide Étrangère.

Phase 4 : Budget

Le Président propose un Budget que le Parlement doit voter.

Phase 5 : Choisir une Localisation

Chaque joueur choisit secrètement le lieu où il se trouvera ce tour.



Phase 6 : Assassinats

Les joueurs annoncent leurs tentatives d'assassinats et les résolvent.

Phase 7 : Gestion Bancaire

Si la Banque est ouverte et qu'un joueur l'a choisie comme sa Localisation, il peut effectuer des transactions avec son Compte en Suisse.

Phase 8 : Coup d'État

Les joueurs peuvent annoncer un Coup d'État. Dans ce cas, la partie passe au Jeu du Coup d'État (cf. page 12).

Phase 9 : Fin du Tour

Les joueurs se préparent au prochain tour de la partie.

LE JEU POLITIQUE EN DÉTAILS

Déplacez le **marqueur Phase Politique** sur le Parcours Politique du plateau au fur et à mesure des phases du Jeu Politique pour ne pas perdre le fil de la partie.

La plupart des actions ne peuvent être réalisées qu'à la Phase où elles sont autorisées. Par exemple, un coup d'état ne peut être déclenché qu'à la *Phase 8 : Coup d'État*.

Lors des **différentes Phases**, les joueurs ont la possibilité d'effectuer des actions chacun leur tour dans le sens horaire.

Phase 1 : Piocher des Cartes Politique

En commençant par le Président, puis dans le sens horaire, tous les joueurs vont piocher **2 cartes Politique** chacun. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour

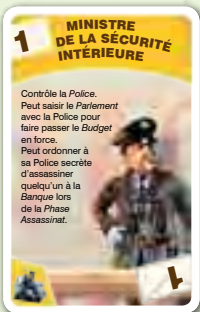
former une nouvelle pioche. Piochez et gardez vos cartes de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Les joueurs en Exil ne piochent pas de carte.

Puis, en commençant par le Président, chaque joueur peut jouer des cartes. Après cela, aucun joueur ne peut avoir **plus de 6 cartes** en main. **Les cartes Influence posées face visible devant un joueur comptent dans cette limite.**

Si un joueur ne parvient pas à se débarrasser de suffisamment de cartes (parce qu'il n'a pas de carte jouable à cette Phase, par exemple) et qu'il ne peut pas les échanger, il doit défausser les cartes excédentaires de sa main ou des cartes Influence jouées devant lui.

Phase 2 : Formation du Cabinet

Le Président attribue les Postes du Cabinet aux familles en distribuant les cartes correspondantes aux différents joueurs, **en respectant les restrictions suivantes** :



- Le Président ne peut pas occuper d'autre Poste.
- Chaque famille doit occuper au moins 1 Poste.
- Aucune famille ne peut occuper plus de 2 Postes.
- Aucune famille ne peut détenir 2 Généraux en même temps.

Exemple: Dans une partie à 4 joueurs, à part celle du Président, chaque famille occupera 2 Postes – 1 Général et 1 des trois autres.

Le Président peut alors tenir des promesses qu'il aurait faites plus tôt, mais n'y est pas obligé. Il peut maintenir les Postes tels qu'ils étaient attribués le tour précédent, ou faire des ajustements. C'est le seul moment dans le tour lors duquel le Président peut faire des changements dans les attributions des Postes – même si un autre joueur devient Président plus tard dans le tour.

Phase 3 : Recevoir l'Argent de l'Aide Étrangère

Le Président pioche **8 billets face cachée** du paquet Aide Étrangère. Il ne peut les montrer à aucun autre joueur.

Phase 4 : Budget

Le Président doit proposer un Budget au Parlement. Il déclare comment il souhaite distribuer l'argent de l'Aide Étrangère entre les joueurs. Il le fait en faisant des piles de billets face cachée et en annonçant la valeur de la pile ainsi que le joueur auquel elle est destinée. Il n'est pas obligé de dire la vérité à propos de la valeur des piles. Il peut annoncer une valeur inférieure pour une pile, mais jamais une valeur supérieure.

Exemple: Ben ne veut pas que les autres joueurs sachent qu'il veut donner à Jenny un montant plus important pour gagner sa loyauté : il prétend que la pile de Jenny contient 2 millions de Pesos (2x 1 Million de Pesos), alors qu'elle en contient en fait 4 (2x 2 Millions de Pesos).

Le Président peut même attribuer moins d'argent au Budget (ou même rien du tout) et garder la différence pour lui. Il peut également attribuer plus d'argent en prenant dans sa réserve personnelle. Le Président ne peut pas proposer un Budget qui nécessite de demander à un autre joueur de faire de la monnaie ; il n'est autorisé à faire de la monnaie qu'avec sa réserve personnelle.

Exemple: Si le Président pioche 8 billets de 3 Millions de Pesos chacun, il peut proposer de donner 15 Millions au Ministre de la Sécurité Intérieure, 6 Millions au Général de la Première Brigade et 3 Millions au Commandant des Forces Aériennes. Il ne peut proposer que 1 Million de Pesos à l'Amiral de la Navy, car c'est tout ce qu'il a dans sa réserve personnelle.

Une fois que le Budget a été proposé, le Parlement (les joueurs) passe à son vote selon la Procédure de Scrutin habituelle (cf. page 4). Si le Budget est approuvé, le Président distribue les piles promises aux joueurs. Un joueur ne peut recevoir plus d'argent que ce qui a été annoncé pour sa pile, mais **jamais moins**.

Si le Budget est **refusé**, remplacez le marqueur Stable par le marqueur **Instable** sur la case Situation Politique pour le reste du tour.

PARCOURS POLITIQUE



Si le Budget est refusé, le **Ministre de la Sécurité Intérieure** doit décider s'il souhaite le faire passer **de force**. S'il le fait, placez les 4 unités de Police sur la zone Parlement du plateau. Le Président doit alors distribuer l'argent comme si le Budget avait été approuvé normalement. Par contre, **la Banque** ferme pour faire une pause pour la Sieste qui durera jusqu'à la fin du tour : mettez le marqueur Fermé pour la Sieste sur la case Statut de la Banque du plateau.

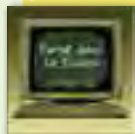
Si le Ministre refuse d'utiliser la force pour faire passer le Budget, celui-ci reste refusé et la Banque se met en congés ce tour : mettez le marqueur Fermé pour Vacances sur la case Statut de la Banque du plateau.

PARCOURS POLITIQUE



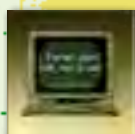
De plus, le **Président conserve** tous les billets qu'il avait piochés pour le Budget.

Le Budget et la Banque



Fermé pour la Sieste

Si la Banque est Fermée pour la Sieste parce que le Budget est passé en force, les joueurs **ne peuvent effectuer aucune transaction** avec leur Compte en Suisse lors de la *Phase 7 : Gestion Bancaire*. Au lieu de cela, les joueurs qui choisissent la Banque lors de la *Phase 5 : Choisir une Localisation*, ne pourront effectuer leur transaction que lors de la **Phase 9 : Fin du Tour**.



Fermé pour Vacances

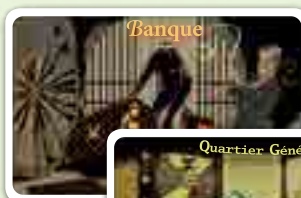
Si le Budget est refusé, la Banque ferme pour les vacances et **aucun joueur** ne peut faire de gestion bancaire **avant le prochain tour**, qu'il ait choisit la Banque pour sa localisation ou non.

Phase 5 : Choisir une Localisation

Chaque joueur doit choisir secrètement la carte du Lieu où il se trouvera ce tour, ou peut partir en **Exil**.

Il existe **5 localisations** possibles :

- la Banque,
- Le Quartier Général,
- La Résidence,
- La Garçonnière,
- Le Night-Club.



Chaque joueur dispose de **5 cartes Lieu**, une pour chaque localisation. Chaque joueur choisit une carte Lieu et la place **face cachée** devant lui. Les 4 autres cartes sont mises de côté. Notez que ces lieux n'ont rien à voir avec le plateau. Votre localisation n'est indiquée que par le choix de votre carte : le plan de la ville n'est utilisé que lors d'un Coup d'État.

Lieux

Tous les lieux ne donnent pas droit à une action. Trois d'entre eux sont utilisés pour se cacher des assassins (cf. Phase 6 : Assassins, page 9/10). Seuls 2 lieux ont une véritable fonction :

La Banque

Les joueurs qui choisissent la Banque pourront plus tard effectuer des transactions avec leur **Compte en Suisse** (cf. *Phase 7 : Gestion Bancaire*, page 10, et *Phase 9 : Fin du Tour*, page 11).

Le Quartier Général

Les joueurs qui choisissent leur Quartier Général pourront plus tard **déclencher un Coup d'État**, même si la *Situation Politique* est *Stable* à ce moment.

Les lieux **Résidence**, **Garçonnière** et **Night-Club** n'ont pas de fonction particulière.

Exil

Un joueur peut annoncer qu'il part en exil lors de cette Phase. Il place alors un de ses marqueurs Contrôle sur une zone d'Ambassade de la ville. Un joueur en Exil est considéré comme étant **hors du jeu**. Il est en sécurité lors de la *Phase 6 : Assassins*, mais ne peut pas engager d'assassins. Il ne peut pas non plus être exécuté par le Président (ancien ou nouveau) lors des *Conséquences du Coup d'État*. Un joueur en Exil ne peut ni participer aux élections/votes, ni contrôler des unités lors d'un Coup d'État : ses unités ne bougent pas.

Généralement, les joueurs en Exil conservent leurs Postes jusqu'à la prochaine *Phase 2 : Formation du Cabinet*.

Le Président ne peut partir en Exil que s'il démissionne au préalable, ce qui donne immédiatement lieu à l'élection d'un nouveau Président.

Retour d'Exil

Lors de la *Phase 9 : Fin du Tour*, **après** que les autres joueurs aient fini leurs transactions bancaires, un joueur en Exil peut revenir sur l'île **en payant 1 billet** de son choix pris dans sa réserve personnelle. S'il ne revient pas, il **doit payer 1 billet** pris sur son **Compte en Suisse** pour continuer à mener une vie de rêve à l'étranger.

Si le joueur ne peut pas payer la taxe de retour avec sa **réserve personnelle**, il doit **à la place prendre 1 billet** sur son **Compte en Suisse**. S'il n'a ni réserve personnelle, ni argent sur son **Compte en Suisse** et qu'il ne vit que des allocations d'une superpuissance étrangère, il ne paye rien. Dans ce cas, il peut rentrer sans encombre sans rien payer.

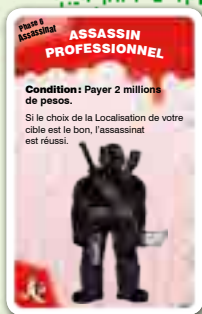
Note : Un joueur en Exil peut gagner la partie si le jeu prend fin et que c'est lui qui a le plus d'argent sur son Compte en Suisse.

Phase 6 : Assassins

Lors de cette Phase, les joueurs ont une opportunité de deviner la localisation de leurs adversaires et de les tuer en jouant une *carte Assassin*.

D'abord, le Ministre de la Sécurité Intérieure annonce ses assassinats, s'il veut en faire. Le Ministre contrôle la **Police Secrète** et dispose d'un assassinat **« gratuit »**, c'est-à-dire qu'il peut annoncer un assassinat à la Banque sans jouer de *carte Assassin*. Tout autre assassinat (par le Ministre ou n'importe quel autre joueur) doit s'appuyer sur une *carte Assassin*. Une fois que le Ministre de la Sécurité Intérieure a annoncé tous ses assassinats, chaque autre joueur a la possibilité de faire de même, en procédant **dans le sens horaire** autour de la table.

Un assassinat est **annoncé** en jouant une *carte Assassin*, en désignant la victime potentielle et en devinant sa *Localisation* – cf. *Phase 5 : Choisir une Localisation*. Aucune Localisation n'est dévoilée avant que tous les assassinats n'aient été annoncés. Si la localisation d'un joueur a bien été devinée, ce joueur est tué, à moins que la carte Assassin ou une autre carte Politique ne dise le contraire. Les assassinats sont résolus **dans l'ordre** où ils ont été annoncés. Résolvez tous les assassinats, même ceux des joueurs qui ont été tués pendant cette phase.



Un joueur peut annoncer autant d'assassinats qu'il a de *cartes Assassin*. Il peut tenter d'assassiner plusieurs fois le même joueur sur différents Lieux, ou bien plusieurs joueurs. Il peut annoncer la même Localisation ou plusieurs différentes. Il doit jouer le nombre approprié de *cartes Assassin* immédiatement.

La **Police Secrète** du Ministre ne peut visiter la **Banque** qu'un tour sur deux. Lorsque la Police Secrète frappe à la Banque, remplacez le marqueur Assassinat par le marqueur Pas d'Assassinat. Tant que ce dernier marqueur est en jeu, la Police Secrète ne peut pas frapper à la Banque. Même si, entre temps, un autre joueur est devenu Ministre de la Sécurité Intérieure. Cette restriction n'affecte pas les autres tentatives d'assassinats.

Effets des Assassinats

Un joueur tué défait immédiatement toutes ses cartes Politique (y compris ses cartes Influence face visible), et donne tout l'argent de sa réserve personnelle au joueur qui a réussi à l'assassiner. Si un joueur est tué par un autre qui est déjà mort, retirez du jeu l'argent de sa réserve personnelle.

Le **joueur assassiné** reste mort jusqu'à la fin du tour de jeu. Il ne peut pas réaliser d'actions avant le début du prochain tour, lorsque sa famille aura désigné un nouveau membre pour prendre sa tête. Si le **Président** est tué, un nouveau Président est élu en suivant la **Procédure de Scrutin** habituelle (cf. page 4), et ce immédiatement après la résolution du dernier assassinat.

Si au moins un joueur a été assassiné, remplacez le marqueur Stable du Parcours Politique par le marqueur **Instable**.

Les **Comptes en Suisse** ne sont jamais affectés par la mort des joueurs. Si tous les joueurs sont assassinés lors de cette Phase, la partie prend fin et tout le monde a perdu !

Conseil : Dans la mesure où la Gestion Bancaire a lieu après cette phase, se rendre à la Banque est toujours risqué !

Exemples d'Assassinats

Andy, Ben et Daniel déclarent leurs assassinats dans l'ordre suivant :

- Andy, en tant que Ministre de la Sécurité Intérieure, annonce l'assassinat gratuit de Daniel à la Banque. Il joue également une carte Assassin pour viser Ben dans sa Garçonnière. Ben et Daniel ne font pas d'assassinat. Daniel révèle sa Localisation, son Quartier Général, et survit à la tentative d'assassinat. Ben, qui se trouve à la Banque, survit également.
- Andy annonce qu'il assassine Ben, qui lui rend la politesse. Les deux ont bien deviné la Localisation de l'autre et sont donc tués. L'argent de leur réserve personnelle est retiré du jeu.
- Andy assassine Ben, puis Ben assassine Daniel. Andy reçoit l'argent de Ben, puis l'argent de Daniel est retiré de la partie.
- Andy assassine Ben, puis Daniel assassine Andy ; Andy reçoit l'argent de Ben, mais Daniel reçoit tout de suite après leur argent à tous les deux.

Le Cousin du Président et les Postes des Joueurs Tués

Si des joueurs meurent lors de la *Phase 6 : Assassinats*, le Président réquisitionne son « Cousin » (c'est-à-dire lui-même) pour assumer 1 (et seulement un) des Postes vacants. Le Président gagne de cette façon la voix de ce Poste, ainsi que le contrôle de ses forces. Le Président conserve ce Poste jusqu'à la prochaine *Phase 2 : Formation du Cabinet*.

Si plusieurs Postes sont vacants, le Président ne peut malgré tout n'en attribuer qu'un seul à son Cousin. Toutes les autres Postes sont gelés, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas voter et que leurs forces sont ignorées lors d'un Coup d'État. Si le Ministre de la Sécurité Intérieure est tué, ses capacités spéciales ne peuvent pas être utilisées tant que le Poste n'a pas été réattribué.

Phase 7 : Gestion Bancaire

Lors de cette Phase, en commençant par le Président, tous les joueurs qui ont choisi la Banque pour Localisation peuvent **déposer ou retirer** de l'argent de leur Compte en Suisse si la **Banque est ouverte** et qu'ils n'ont pas été tués en y arrivant. Ignorez cette phase si la Banque est fermée (cf. *Le Budget et la Banque*, page 9).

Déposer et Retirer de l'Argent

Les joueurs **déposent** de l'argent sur leur Compte en Suisse en mettant une partie de leur réserve personnelle face cachée sous leur carte *Compte en Suisse*. Ils retirent de l'argent en le prenant de sous cette même carte pour l'intégrer à leur réserve personnelle. L'argent qui est sur un Compte en Suisse ne peut qu'être retiré ou y rester. C'est-à-dire qu'il ne peut pas être utilisé pour payer des pots-de-vin ou des taxes, ni être échangé avec d'autres joueurs sans avoir d'abord été retiré du compte.

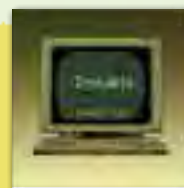
Conseil : L'argent est en sécurité sur votre Compte en Suisse. C'est le seul qui compte pour gagner la partie ! Vous devez avoir une sacrée bonne raison pour vouloir le retirer, mais vous pouvez le faire si vous êtes à la Banque.

Phase 8 : Coup d'État

Au début de chaque tour, la case *Situation Politique* du Parcours Politique devrait contenir le marqueur Stable. Au cours du tour, certains événements peuvent le faire changer pour le marqueur **Instable**. Si c'est le cas, chaque joueur à l'exception du Président peut déclencher un Coup d'État. Les joueurs qui ont choisi leur **Quartier Général** pour Localisation (et qui sont toujours en vie), peuvent déclencher un Coup d'État même si la Situation Politique est **Stable**.

Le marqueur Instable arrive en jeu lorsque :

- le Budget est refusé (cf. *Phase 4 : Budget*, page 8) ;
- au moins un joueur est assassiné (cf. *Phase 6 : Assassinats*, pages 9/10) ;
- une carte Politique d'Événement de Coup d'État est jouée



En commençant par le joueur à la gauche du Président, puis dans le sens horaire, les joueurs ont la possibilité de **déclarer un Coup d'État** en le déclenchant, ou de **décliner**.

Déclencher un Coup d'État

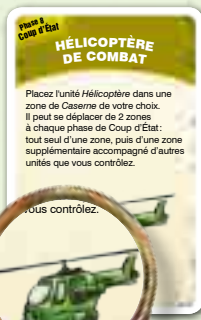
Un joueur peut déclencher un Coup d'État en :

- jouant un Événement de Coup d'État qui introduit de nouvelles unités en jeu (étudiants, émeutiers, manifestants, grévistes, gardiens de la Banque, Ligue Patriotique, Milice Chrétienne et Hélicoptère) ;
- déplaçant ses unités (ceci compte comme le premier mouvement de la Phase de Rébellion, c'est-à-dire que ces unités ne pourront pas se déplacer de nouveau lors de la Phase de Rébellion) ;
- annonçant un bombardement avec une Frappe Aérienne (si le joueur est le Commandant des Forces Aériennes) ou avec la Canonnière (si le joueur est l'Amiral de la Navy)

Le joueur qui déclenche le Coup d'État prend la carte **Premier Rebelle** et la place devant lui.

Lorsqu'un Coup d'État est déclaré, la partie se poursuit sous le mode de **Jeu du Coup d'État** (cf. ci-dessous). Si aucun Coup d'État n'est déclaré, le tour de jeu continue avec la *Phase 9 : Fin du Tour*.

Un Coup d'État ne peut être déclaré que par un seul joueur. Dans le sens horaire, le premier joueur qui déclare un Coup d'État devient le **Premier Rebelle**.



Phase 9 : Fin du Tour

Si la Banque était *Fermée pour la Sieste*, elle rouvre ses portes. En commençant par le Président, tous les joueurs qui avaient choisi la **Banque** comme **Localisation** peuvent maintenant effectuer leurs transactions.

Remplacez le marqueur Instable par le Stable, et, si nécessaire, retirez tous les marqueurs se trouvant sur la case *Statut de la Banque*. Remettez le marqueur Phase Politique sur la première case du Parcours Politique et celui Phase de Coup d'État sur la première case du Parcours de Coup.

S'il y a eu un Coup d'État, remettez tous les pions des unités sur leurs zones de départ du plateau.

Si le marqueur Pas d'Assassinat était en jeu depuis le début du tour, remplacez-le par le marqueur Assassinat. Sinon, il reste en place.

Les joueurs tués reviennent en jeu - leur famille a désigné un nouveau chef. Les joueurs en Exil peuvent revenir sur l'île (cf. *Retour d'Exil*, page 9).

Le tour de jeu en cours prend fin et un nouveau commence par la *Phase 1 : Piocher des Cartes Politique*.

LE JEU DU COUP D'ÉTAT

Lorsque le processus politique tombe en panne, il reste toujours le plan B : investir les rues et exprimer son déplaisir à coups de fusil. Pour faire comprendre au Président que vous désapprouvez ses qualités de dirigeant, rien ne vaut un bombardement de son palais.

Le Coup d'État est le deuxième mode de jeu de Junta, et c'est à ce moment que vous aurez besoin du plateau et des différents pions (à part pour suivre l'avancement du tour de jeu). Une fois le Coup d'État résolu, les joueurs reviennent au Jeu Politique (et plus précisément à la *Phase 9 : Fin du Tour*).

Déploiement Initial

La plupart des unités militaires partent toujours des mêmes zones (cf. *Mise en Place*, page 6). Le **Police** part des Commissariats, ou du Parlement si le Ministre de la Sécurité Intérieure l'a utilisée pour faire passer le Budget en force. Les unités **tuées** lors d'un Coup d'État seront de nouveau disponibles pour le prochain.

Présentation d'un Coup d'État

Au début du Coup d'État, le **Premier Rebelle** déplace en premier ses unités. Puis, dans le sens horaire à partir de lui, les autres joueurs ont la possibilité de déplacer leurs unités pour la première fois. Par contre, tout joueur qui se déplace ou tire à ce moment est **considéré comme un Rebelle**. En conséquence de cela, le Président ne peut pas déplacer d'unités ou **riposter** lorsqu'on tire sur ses pions pendant cette *Phase de Rébellion* initiale. La même règle s'applique à tous les joueurs qui veulent rester **loyaux** au gouvernement en place.

Après la *Phase de Rébellion initiale*, il y a **6 autres phases de Coup d'État**.

Chaque phase de Coup d'État (y compris la Phase de Rébellion initiale) est divisée en une étape **Mouvements** et une étape **Combats**. Lors de l'étape **Mouvements**, dans l'ordre déterminé, chaque joueur déplace ses unités. Il peut aussi jouer des cartes Politique appropriées. Une fois que tous les déplacements ont été effectués, les **Combats** sont résolus. Aucune carte ne peut être jouée lors de l'étape Combats.

À la fin de la 6ème Phase de Coup d'État, les joueurs déterminent quel camp a gagné entre les Rebelles et les Loyalistes. Le camp qui contrôle la majorité des **5 Points Stratégiques** (c'est-à-dire les zones rouges du plateau) remporte le Coup d'État.

À la fin de chaque Phase de Coup d'État, le marqueur Phase de Coup d'État est avancé de 1 case sur le Parcours de Coup.



Si, à tout moment lors d'un Coup d'État, les joueurs se mettent d'accord sur le fait qu'un camp va gagner, ils peuvent mettre fin aux affrontements et aller directement aux Conséquences du Coup d'État, page 14, avant de passer à la Phase 9 : Fin du Tour (page 11).

Phases d'un Coup d'État

Un Coup d'État se déroule dans l'ordre suivant :

- Phase de Rébellion (phase 0 du Coup d'État)
- Phase 1 du Coup d'État
- Phase 2 du Coup d'État
- Phase 3 du Coup d'État
- Phase 4 du Coup d'État
- Phase 5 du Coup d'État
- Phase 6 du Coup d'État



Chaque phase se décompose en 2 étapes :

- A** : Mouvements ;
- B** : Combats.

Et les Combats sont également divisés en deux temps :

1. Canonnière et Frappes Aériennes ;
2. Trois salves dans les zones contestées.

Rebelles et Loyalistes

Il existe 2 manières de devenir un Rebelle :

- Se déplacer ou tirer lors de la Phase de Rébellion (initiale) .
- Tirer sur une unité de Gardes du Palais à n'importe quel moment (quel que soit le joueur qui les contrôle).

Un joueur ne peut ni déplacer ses unités, ni tirer lors de la Phase de Rébellion s'il souhaite rester **loyal**. Si un joueur devient Rebelle, il le reste jusqu'à la fin du Coup d'État. Le Président ne peut jamais devenir Rebelle.

Unités des Joueurs Tués ou Exilés

Puisque les joueurs tués ou en Exil ne peuvent pas contrôler d'unités, ces dernières sont **ignorées** lors d'un Coup d'État, à l'exception de celles qui sont contrôlées par le Cousin du Président. Elles ne peuvent ni se déplacer, ni tirer, pas plus qu'elles ne comptent dans le nombre de zones contrôlées par les deux camps.

Déroulement d'une Phase de Coup d'État (y compris la Phase de Rébellion)

Étape A : Mouvement

Phase de Rébellion (Phase 0 du Coup d'État)

Lors de la Phase de Rébellion, c'est le Premier Rebelle qui déplace ses unités le premier. Puis en poursuivant avec son voisin de gauche et dans le sens horaire, chaque autre joueur peut déplacer ses unités. (Souvenez-vous que quiconque souhaitant rester loyal ne doit pas se déplacer à ce moment, au risque de devenir Rebelle)

Réaction de la Police

Si un joueur Rebelle joue une **carte Politique** qui met en jeu des émeutiers, des étudiants, des grévistes ou des manifestants sur le plateau lors de la Phase de Rébellion, le **Ministre de la Sécurité Intérieure** peut, lors de l'étape Mouvements de la première véritable Phase de Coup d'État, déplacer n'importe quel nombre de pions Police **sur au moins l'une des zones** où se trouvent ces unités. Ce mouvement n'est pas considéré comme celui qu'il peut effectuer pour la phase en cours, et la distance entre les unités n'a pas d'importance. Le fait que le Ministre soit Rebelle ou Loyaliste n'importe pas non plus.

Si une carte Politique met en jeu de nouvelles unités Rebelles sur le plateau après la Phase de Rébellion, le Ministre ne dispose plus de cette option de réaction de la police.

Phase de Coup d'État (1-6)

Au début de la première véritable Phase de Coup d'État, c'est le joueur à la gauche du Premier Rebelle qui joue le premier ; les autres joueront ensuite en suivant le sens horaire. À chaque Phase de Coup d'État suivante, c'est le joueur à la gauche du premier joueur de la phase précédente qui joue le premier. Le premier joueur prend la Banane pour qu'on puisse l'identifier. Les Rebelles comme les Loyalistes se déplacent lors des 6 Phases de Coup d'État normales.

Lors de l'étape Mouvements, un joueur peut déplacer **n'importe quel nombre d'unités** qu'il contrôle dans une zone - on désigne ces unités sous le nom de « pile » - sur une zone **adjacente**. S'il le souhaite, il peut laisser des unités sur leur zone de départ.

Un joueur ne peut déplacer **des unités que d'une seule zone** par Phase de Coup d'État, quel que soit le nombre de zones dans lesquelles il possède des piles. Il ne peut donc pas déplacer des unités de zones différentes.

Exceptions : Si le **Cousin du Président** occupe un Poste, le Président peut faire un mouvement supplémentaire avec les unités de son Cousin. Le Cousin effectue ce déplacement au moment où le joueur qui occupait son Poste aurait dû le faire normalement.

Le pion **Hélicoptère** (qui n'entre en jeu que si une carte Événement de Coup d'État particulière est jouée) peut se déplacer de deux zones lors de son mouvement. Il peut se déplacer avec d'autres unités d'une zone à une autre, puis tout seul d'une autre zone, ou bien il peut se déplacer seul dans une zone où se trouvent des unités amies, puis se déplacer avec elles d'une autre zone.

Aucun joueur n'est jamais obligé de déplacer des unités.

Transférer des Unités

Un joueur peut librement **donner ou échanger** des unités qu'il contrôle à **d'autres joueurs**. Un joueur doit placer l'un des marqueurs Contrôle de sa famille sur chaque pile de pions qu'il contrôle autrement que grâce à ses Postes. Aucune unité ne peut se déplacer ou combattre deux fois lors d'une même étape. À tout moment, un pion ne peut être contrôlé que par un seul joueur.



Parachutistes et Marines

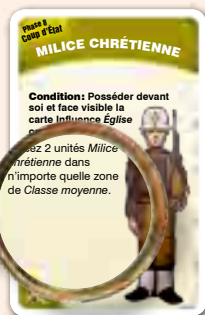
Le **Commandant des Forces Aériennes** contrôle l'unité des Parachutistes. Les Parachutistes peuvent atterrir sur n'importe quelle zone du plateau lors des Mouvements du Commandant, **sans** que ce soit considéré comme son déplacement pour cette phase.

L'**Amiral de la Navy** contrôle l'unité des Marines. Les Marines peuvent débarquer sur n'importe quelle zone adjacente au Port ou sur la Caserne de la Première Brigade lors des Mouvements de l'Amiral, **sans** que ce soit considéré comme son déplacement pour cette phase.

Ces deux unités spéciales se déplacent ensuite en suivant les règles normales pour le reste du Coup d'État. Une fois déployées elles ne peuvent plus atterrir ou débarquer avant le prochain Coup d'État, même si elles sont détruites.

Nouvelles Unités

De nouvelles unités peuvent être mises en jeu **en jouant des cartes Politique** (en particulier les cartes *Événement de Coup d'État*). Ces cartes indiquent quelles unités apparaissent, en quelles quantités et à quel endroit. Elles peuvent se déplacer à la Phase de Coup où elles apparaissent si le joueur a encore des Mouvements à faire



Étape B : Combats

Des combats peuvent éclater dans toutes les zones contenant des unités contrôlées par des joueurs différents.

Les combats sont divisés en 2 temps et sont résolus **zone par zone**. Tous les combats d'une zone sont résolus avant que les joueurs passent à la zone suivante. S'il y a plus d'une zone où des **salves** peuvent éclater, le **Premier Rebelle** décide de l'ordre dans lequel on les résout.

Si aucun des joueurs qui contrôlent des unités dans une zone ne se décident à attaquer, aucun combat ne s'y déroule.

Premier Temps : Canonnière et Frappes Aériennes

On résout d'abord des tirs de Canonnière et les Frappes Aériennes. Le joueur (Amiral de la Navy ou Commandant des Forces Aériennes) le plus proche du Président dans le sens horaire commence. Il annonce sur quelle pile il veut tirer. Il peut tirer sur des unités sur n'importe quelle zone du plateau, sans contrainte de portée.

La Canonnière peut tirer **une seule fois par Phase de Coup d'État**.

Le Commandant des Forces Aériennes peut effectuer 1 Frappe Aérienne lors de 3 Phases de Coup d'État différentes. Quand une Frappe Aérienne est effectuée, retournez face cachée une des pions Frappe Aérienne. Si une unité ennemie est détruite par la Canonnière ou une Frappe Aérienne, elle ne peut pas tirer lors du deuxième temps.

Deuxième Temps : Salves

Si des joueurs de camps différents contrôlent des unités dans une même zone, celle-ci peut être le théâtre de combats. C'est le Premier Rebelle qui détermine l'ordre dans lequel les zones contestées sont résolues. Après chaque zone, c'est lui qui décide de la suivante jusqu'à ce que toutes les zones contenant **des unités de camps opposés** aient été résolues. Si tous les joueurs présents dans une zone sont d'accord, aucun combat n'est déclenché dans celle-ci.



Important : Les zones dans lesquelles se trouvent des unités de Gardes du Palais sont toujours résolues, puisqu'un joueur peut toujours devenir un Rebelle en tirant sur elles.

Les combats d'une zone sont résolus par une série de **3 salves** de lancers de dés. Lors de chaque salve, chaque pion dans une zone **peut attaquer une seule fois**. Les salves sont résolues **simultanément**.

Note : Lors de la Phase de Rébellion, si un joueur souhaite rester loyal, il doit refuser de participer à la salve et ne doit pas riposter.

Après chaque salve, retirez immédiatement les pertes du plateau de jeu. Dès qu'une salve est résolue, on passe à la suivante jusqu'à ce que les 3 salves de la zone aient été résolues.

Exemple : Les unités d'Andy tuent certaines unités de Ben au cours des combats - les unités de Ben peuvent néanmoins riposter pour cette salve avant d'être retirées du plateau.

À chaque salve, les joueurs impliqués dans le combat d'une zone peuvent décider de combien et lesquelles de leurs unités attaquent quel joueur. Les joueurs ne peuvent pas tirer sur des unités spécifiques.

Les unités qui ont **battu en retraite** d'une autre zone (cf. Battre en Retraite) lors de la Phase de Coup d'État en cours ne peuvent pas se faire tirer dessus, et ne peuvent donc pas être choisies comme pertes

Lancers de Dés et Événements de Combat

Chaque pion possède une valeur inscrite sur un dé. C'est la **valeur d'attaque** de cette unité.

Les unités ayant un **(1)** sont considérées comme **armées** : elles lancent **1 dé par pion de ce type**.



Les unités **sans arme** ont un **(1/2)** : elles lancent **1 dé par paire de pions de ce type** pour cette attaque.

Les Gardes du Palais ont un **(1*)** : ils tirent en lançant 1 dé, sauf s'ils se trouvent dans le Palais Présidentiel, auquel cas ils en lancent 2.

La **Canonnière (3)** tire en lançant **3 dés**. Les **Frappes Aériennes (6)** tirent à **6 dés**.

1 pion ennemi est tué pour chaque « 6 » obtenu aux dés. C'est le **joueur ennemi qui décide** quel pion il retire du plateau pour chaque perte.

Battre en Retraite

Le ou les joueurs qui ont perdu le moins d'unités ne battent pas en retraite. S'ils sont tous d'accord, ils peuvent **empêcher** certains ou tous les autres joueurs de battre en retraite. Sinon, les autres joueurs doivent faire **battre en retraite** leurs unités. (En cas d'égalité, personne ne bat en retraite.) Un joueur qui bat en retraite doit déplacer sa pile sur n'importe quelle zone adjacente qui ne contient pas d'unités. Il ne peut battre en retraite dans une zone qui contient des unités que si le joueur qui les contrôle l'autorise à le faire. Si la zone contient des unités contrôlées par plusieurs joueurs, ils doivent tous autoriser cette retraite. S'il n'y a pas de zone où la pile peut battre en retraite, elle est entièrement retirée du jeu.

Les piles battent en retraite dans l'ordre normal du tour.

Note : Les unités qui battent en retraite ne peuvent plus tirer ou se faire tirer dessus au cours de la Phase de Coup d'État actuelle.

Ambassades

Les combats sont interdits sur les zones d'Ambassade. Plusieurs et n'importe quels joueurs peuvent avoir des unités sur la même zone d'Ambassade.

Fin du Coup d'État

Choisir son Camp

À la fin de la 6ème Phase de Coup d'État, tous les joueurs doivent se déclarer soit « **Pro-Président** », soit « **Pro-Junte** ». En commençant par le Premier Rebelle, puis dans le sens horaire, chaque joueur doit annoncer quel camp il soutient.

Un joueur peut se déclarer « Pro-Junte » même s'il est Loyaliste, ou « Pro-Président » même s'il est Rebelle. Le Président est automatiquement « Pro-Président » et ne peut jamais se déclarer « Pro-Junte ».

Succès du Coup d'État

Les **Rebelles contrôlent** une zone si elle occupée par des unités qui n'appartiennent qu'à des joueurs qui se sont déclarés « Pro-Junte » - même s'ils étaient loyaux juste avant.

S'il n'y a aucune unité dans une zone, ou au moins 1 unité contrôlée par un joueur « Pro-Président », cette zone est alors **contrôlée par le Président**.

Le camp qui contrôle au moins **3 des 5 Points Stratégiques** (la **Banque Centrale**, le **Parlement**, le **Palais Présidentiel**, la **Station de Radio** et la **Gare Ferroviaire**) remporte le Coup d'État.

Conséquences du Coup d'État

Si le **camp du Président a gagné**, celui-ci peut envoyer n'importe quel joueur Rebelle devant le **Peloton d'Exécution** et le tuer (l'argent de sa réserve personnelle revient au Président). Le Coup d'État est alors terminé et le jeu reprend à la **Phase 9 : Fin du Tour** (page 11).

Si les Rebelles gagnent, les joueurs Rebelles doivent immédiatement former une Junte pour choisir un nouveau Président.

Quand les Rebelles gagnent, il existe les groupes suivants :

- le Président ;
- les Loyalistes qui sont restés loyaux au moment de choisir leur camp ;
- les anciens Loyalistes qui se sont déclarés « Pro-Junte » ;
- les Rebelles qui se sont déclarés « Pro-Président » ;
- les Rebelles qui se sont déclarés « Pro-Junte ».

La Junte

Notez que les Loyalistes « Pro-Junte » ne sont pas membres de la Junte !

La Junte élit un **nouveau Président parmi ses membres**. Cette élection **ne suit pas la Procédure de Scrutin habituelle**, mais celle-ci :

Chaque membre de la Junte dispose d'**1 voix** en tant que chef de sa famille. Les voix des Postes, cartes Influence et cartes Suffrage sont ignorées. Le Premier Rebelle départage les égalités.

Le nouveau Président peut alors envoyer un joueur, n'importe lequel parmi ceux qui ne sont pas en Exil, devant le **Peloton d'Exécution** (il peut faire partie des anciens Loyalistes, des Loyalistes, être l'ex-Président ou n'importe quel membre de la Junte).

Le joueur tué doit donner immédiatement tout l'argent de sa réserve personnelle au Président. Après cela, la Junte est dissoute et la partie reprend à la **Phase 9 : Fin du Tour** (page 11).

Conseil : Lisez bien l'exemple de Coup d'État détaillé page 15.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque le Président découvre, lors de la **Phase 3 : Recevoir l'Argent de l'Aide Étrangère**, qu'il ne peut pas piocher les habituels **8 billets** du paquet Aide Étrangère.

Le joueur ayant le **plus d'argent sur son Compte en Suisse** gagne la partie. L'argent de la réserve personnelle ne compte pas. Si des joueurs sont à égalité, ils se partagent la victoire.

Et, oui, vous pouvez gagner une partie de Junta en étant mort ou en Exil. Si tous les joueurs meurent en même temps assassinés, tout le monde a perdu.



EXEMPLE DE COUP D'ÉTAT

Cet exemple a été spécialement conçu pour couvrir le plus d'éventualités possibles. La plupart des Coups d'État seront beaucoup plus simples à jouer.

Situation de Départ

C'est la dernière phase de Coup d'État d'un affrontement serré. Il y a quatre joueurs : Le Président (diamant), le Ministre/ Premier Général (montre à gousset), le Commandant des Forces Aériennes/Deuxième Général (lunettes) et l'Amiral de la Navy/ Troisième Général (cigare).

Trois unités de Gardes du Palais occupent le Palais Présidentiel. Trois unités d'Étudiants se sont soulevées contre le Président et sont dans la Cité Universitaire. Deux unités de Police se trouvent dans le Quartier Riche. Six unités de la Première Brigade sont à la Gare Ferroviaire. L'Hélicoptère, contrôlé par le joueur Lunettes, occupe le Troisième Commissariat. Quatre unités de la Deuxième Brigade plus 3 unités de la Troisième et quatre unités de Grévistes cohabitent au Marché.

Étape Mouvements

L'ordre du tour de cette étape est le suivant : Ministre, Commandant, Amiral puis Président. Le Ministre décide de déplacer 2 unités de Police jusqu'au Palais Présidentiel. Le Comman-

nant lâche ses Parachutistes (qu'il n'avait pas encore utilisés) sur la Station de Radio. Il déplace ensuite l'Hélicoptère sur le Marché, puis sur le Parlement avec 2 unités de la Deuxième Brigade. Il cède le contrôle des 2 autres unités de la Deuxième Brigade à l'Amiral/Troisième Général. Ce dernier joueur envoie toutes ses unités – celles des Deuxième et Troisième Brigades ainsi que les Grévistes – du Marché au Palais Présidentiel. Le Président envoie également ses Étudiants au Palais Présidentiel.

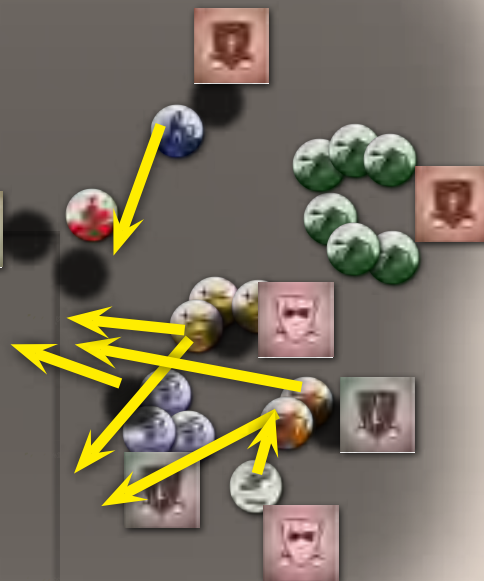
Leurs anciens et nouveaux Postes sont indiqués ci-dessous et sur l'illustration de la page 16.

Étape Combats

La seule zone où des combats vont avoir lieu est celle du Palais Présidentiel. Lors du premier Temps, le Commandant des Forces Aériennes et l'Amiral de la Navy vont tous deux annoncer des tirs. Les Frappes Aériennes et la Canonnière ont toujours lieu les premières, et visent toutes deux le Président.

Le Commandant vise les unités sur le Palais Présidentiel et obtient 3-3-3-4-5-6 avec 6 dés (1 succès). L'Amiral vise également les unités sur le Palais et obtient 1-2-3 avec ses 3 dés (aucun succès). Le Président choisit de perdre 1 unité d'Étudiants.

Avant les mouvements





1ère Salve dans le Palais Présidentiel :

Le Ministre et le Président choisissent de tirer sur les unités du Troisième Général, tandis que ce dernier choisit de tirer sur les forces du Président.

La Police du Ministre obtient 2-6 aux dés et le Général de la Troisième Brigade perd 1 unité de Grévistes.

Le Président lance 7 dés (2 pour chacune de ses 3 unités de Gardes du Palais et 1 pour ses 2 unités d'Étudiants). Il obtient 2-2-4-4-5-5-6. Le Général de la Troisième Brigade retire 1 nouvelle unité de Grévistes.

Les unités du Troisième Général tirent sur les forces du Président avec 6 dés (5 pour les unités armées des Brigades, et 1 pour les 3 unités sans armes de Grévistes (3/2 arrondi à l'inférieur = 1)). Il obtient 1-2-4-5-5-6. Puisque c'est son unité la plus faible, le Président perd 1 unité d'Étudiants.

Notez que le nombre impair de Grévistes n'a pas pu tirer, puisqu'ils ne sont pas armés et qu'ils n'attaquent qu'à 1 dé pour 2 unités. Les 2 Grévistes tombés au champ d'honneur ont tout de même pu attaquer puisque tous les combats sont simultanés.

2ème Salve :

Les Gardes du Palais et la Police tirent tous sur le Général de la troisième Brigade ; le Général décide encore d'attaquer les forces du Président. Les 3 unités de Gardes du Palais obtiennent 1-2-3-3-3-5, donc aucun succès. Les 2 unités de Police obtiennent 5-6, soit 1 succès. Le Troisième Général perd encore

1 unité de Grévistes.

Le Général de la Troisième Brigade obtient 1-3-4-6-6 pour un total de 2 succès : le Président perd sa dernière unité d'Étudiants et 1 de Gardes du Palais.

La seule unité d'Étudiants du Président ne peut pas tirer puisqu'elle est sans arme. Il ne peut pas choisir de perdre une unité de Police puisqu'il ne la possède pas.

3ème Salve :

Les trois joueurs conservent les mêmes cibles que lors des salves précédentes. Ils obtiennent 1-2-3-5 et 5-6 contre le Général de la Troisième Brigade, qui perd 1 unité de la Deuxième Brigade. Le Troisième Général obtient 2-3-4-5-6, et le Président perd une nouvelle unité de Gardes du Palais.

Retraites

Le Ministre n'a pas perdu d'unités ; le Président et le Troisième Général ont respectivement perdu 5 et 4 unités. Le Ministre décide qu'ils doivent tous les deux battre en retraite. Par conséquent, le Ministre contrôle le Palais Présidentiel.

Choisir son Camp

Le Président tient la Banque, le Ministre occupe le Palais Présidentiel et la Gare Ferroviaire et le Commandant des Forces Aériennes/Deuxième Général tient la Station de Radio et le Parlement. Si le Commandant/Second Général se déclare « Pro-Junte », c'est le Ministre qui décidera du camp vainqueur...

JUNTA POUR 2 JOUEURS

Dans une partie de Junta à 2 joueurs, les deux joueurs actifs jouent avec 3 joueurs « fantoches ». Les règles normales de Junta s'appliquent à l'exception des changements suivants, décrits dans l'ordre où ils se trouvent dans le livret de règles.

Cartes Politique

Au début de la partie, chaque joueur actif et fantoche reçoit 4 cartes Politique face cachée. **Toutes les cartes des joueurs fantoches sont alors examinées par chaque joueur**, et les cartes Influence placées face visible. Les joueurs actifs peuvent **s'échanger** des cartes normalement. Un joueur actif ne peut faire des échanges avec un fantoche que s'ils appartiennent à la même faction (cf. *Phase 4 : Budget*). Le joueur actif peut alors examiner secrètement les cartes du fantoche et en échanger avec les siennes à 1 contre 1. On ne peut faire des échanges qu'avec un seul fantoche à la fois, et on ne peut pas échanger plus d'une fois par tour avec le même fantoche. Les fantoches ne peuvent pas faire d'échanges entre eux. Mais il reste possible de faire passer des cartes d'un fantoche à un autre, en échangeant d'abord avec l'un, puis avec l'autre – s'ils appartiennent tous les deux à votre faction (Président ou Opposition).

Élire le Premier Président

Avant le début de la partie, le **propriétaire du jeu** décide qui sera le premier Président. Par la suite, le joueur actif dont la **faction** dispose du plus de voix décide de qui sera Président. Seuls les joueurs actifs peuvent devenir Président. L'autre joueur devient le Leader de l'Opposition.

Phase 1 : Piocher des Cartes Politique

Les joueurs actifs peuvent regarder les cartes des fantoches de leur faction et jouer leurs cartes Influence. Si un fantoche a trop de cartes en main, le joueur actif de sa faction décide des quelles il se défausse.

Phase 2 : Formation du Cabinet

Le Président contrôle également le Poste d'Amiral de la Navy. L'autre joueur actif assume les Postes de Commandant des Forces Aériennes et d'un des trois Général de Brigade. Le Président attribue les 3 Postes restants aux fantoches.

Phase 4 : Budget

Le Président propose un Budget. Le Président peut promettre de l'argent aux fantoches pour acheter leur loyauté. Pour chaque fantoche, il compare l'argent promis au nombre de voix du fantoche dans le tableau ci-dessous pour obtenir une valeur. Le Président lance alors 1 dé et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à cette valeur.

Un « 0 » sur la ligne du tableau indique un échec automatique. Ajoutez toujours 5 au nombre de voix du Ministre de la Sécurité Intérieure

| Pesos Promis | Voix (seulement sur les cartes Influence face visibles) | | |
|--------------|---|------|------------|
| | 0-5 | 6-10 | 11 ou plus |
| 1 million | 1 | 0 | 0 |
| 2 million | 2 | 1 | 0 |
| 3 million | 3 | 2 | 1 |
| 4 million | 4 | 3 | 2 |
| 5 million | 5 | 4 | 3 |

Exemple : *Le Président promet 4 millions de Pesos au Ministre fantoche, qui a devant lui la carte Influence Église (10 voix). Le Ministre a donc un total de 15 voix en comptant son bonus spécial de 5. Si le Président obtient un « 1 » ou un « 2 » au dé, il gagnera la loyauté du Ministre fantoche.*

Tous les fantoches que le Président n'achète pas rejoignent la faction de l'Opposition. Les fantoches restent dans leurs factions jusqu'à la prochaine phase de Budget. Puis, on passe au vote du Budget. Tous les membres de la faction présidentielle doivent voter en faveur du Budget.

Phase 5 : Choisir une Localisation

Le joueur actif choisit les localisations de tous les fantoches de sa faction.

Exil

Seuls les joueurs actifs peuvent partir en Exil.

Phase 6 : Assassinats

Le joueur actif dont la faction contrôle le Ministre peut utiliser la Police Secrète pour son assassinat gratuit. Un joueur actif ne peut jamais assassiner les fantoches de sa propre faction. Il n'y a pas de Cousin du Président. Le joueur actif dont la faction réussit un assassinat reçoit l'argent de la réserve personnelle de la victime.

Phase 7 : Gestion Bancaire

Les joueurs actifs effectuent d'abord leurs transactions. De plus, tout argent reçu par des fantoches de la faction d'un joueur actif lui est transféré. Il est déposé sur le Compte en Suisse de la faction si le fantoche est à la Banque. Sinon, le joueur l'ajoute à sa réserve personnelle. Les fantoches ne font rien de l'argent de leur réserve personnelle.

Phase 9 : Fin du Tour

À la fin du tour, aucun fantoche ne doit avoir d'argent dans sa réserve personnelle. Les fantoches ne peuvent recevoir d'argent que lors de la Phase de Budget.

Le Jeu du Coup d'État

Un joueur actif ne peut déplacer que les unités des fantoches de sa faction.

JUNTA POUR 3 JOUEURS

Une partie de Junta à 3 joueurs utilise les mêmes règles que pour 2 joueurs, avec les exceptions suivantes :

- Le premier Président est élu en utilisant les règles d'une partie de 4 à 7 joueurs. Les fantoches ne votent pas lors de cette élection.
- Le 3ème joueur actif est désormais Ministre de la Sécurité Intérieure.
- Aucun des joueurs actifs qui dirigent une faction ne peut révéler les Localisations qu'il choisit pour ses fantoches.
- Lors de la Phase 7 : Gestion Bancaire, le Président ne reçoit pas l'argent restant dans la réserve personnelle des fantoches de sa faction. Au lieu de cela, cet argent est défaussé à la fin du tour. Par contre, il peut compter sur l'argent de la réserve personnelle de ses fantoches pour payer les cartes Politique qui nécessitent de l'argent.

REGLES OPTIONNELLES

Voici quelques idées de règles optionnelles. Tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'utilisation (ou non) de ces règles avant le début de la partie.

Partie plus Rapide

Ces trois options devraient réduire la durée d'une partie :

- À chaque phase, chaque joueur dispose d'un temps limité pour agir (30 secondes, par exemple). Tout joueur qui ne parvient pas à prendre une décision dans le temps imparti passe son tour.
- Seuls les joueurs qui sont à leur Quartier Général peuvent annoncer un Coup d'État. Et la Situation Politique doit être Instable pour qu'ils puissent le faire.
- Après chaque Conséquences du Coup d'État, prenez 4 billets du paquet Aide Étrangère et retirez-les du jeu.

Partie plus Longue

Mettez les billets défaussés ou qui ont servi à payer sous le paquet Aide Étrangère, face cachée. Si cela débouche sur une partie trop longue, mettez une limite au nombre de billets remis sous le paquet, comme 10, par exemple.

Règles Maison

Aujourd'hui, des joueurs jouent à Junta depuis plus de 30 ans, et certains même une fois par semaine. Cette version du jeu est déjà la 3.1. Depuis ce temps, nombre de règles maison ont fait leur apparition – beaucoup trop pour les décrire ici ! Trouvez donc quelques idées et essayez-les. Ou jetez un coup d'œil sur Internet pour découvrir des idées d'autres joueurs.

Vous pouvez introduire une règle qui dit qu'on peut jouer les cartes Politique à tout moment (comme c'était le cas avec une ancienne version du jeu), même en dehors de son tour. Ou : si un joueur en Exil veut participer à un Coup d'État, il peut payer 2 billets lors de la Phase de Rébellion pour revenir discrètement dans le pays ; il pourra alors déplacer normalement ses unités. Ou : Lorsqu'une tentative d'assassinat est réussie, le joueur visé peut jouer une carte Assassin pour bloquer son assassinat.

Nous vous proposons quelques cartes vierges pour y mettre vos propres idées de cartes.

ETIQUETTE DE LA REPUBLIQUE DE LAS BANANAS

- Un joueur qui annonce une action doit essayer de l'accomplir entièrement, si possible.
- Un joueur qui est la cible d'un assassin ou envoyé au Peloton d'Exécution ne peut défausser ni l'argent de sa réserve personnelle, ni ses cartes.
- Ne montrez jamais aux autres joueurs combien vous avez sur votre Compte en Suisse ou dans votre réserve personnelle !
- Les joueurs peuvent (et sont encouragés à) se prendre à part pour des négociations privées. Mais soyez rapides, et ne faites pas trainer le jeu en longueur.
- Soyez impitoyable ! Vous ne devriez pas mentir dans la vie réelle, mais à Junta, ça fait partie du jeu ! Après tout, Junta est un jeu politique (et mortel)...

ET APRES ?

Conseils bien intentionnés

Dissimulation et tromperie, mensonge et trahison – voilà les talents dont vous avez besoin pour gagner à Junta !

Mais tout le monde ne dispose pas des qualités impitoyables des personnages caricaturés dans le jeu. (En tout cas, c'est ce que nous vous souhaitons, à vous et vos amis !) Pour vous aider à oublier les vertus dont vous faites preuve dans votre vie, juste pour le temps d'une partie, et y revenir après, nous vous avons préparé ce cours intensif :

1. Recopiez 100 fois à la main « Junta n'est qu'un jeu ».
2. Regardez quelques vieux épisodes de la série Dallas et prenez des notes.
3. Concentrez-vous principalement sur les personnages que vous trouvez les plus méchants (J.R. Ewing, par exemple).
4. Quand vous jouez à Junta, imaginez que vous êtes J.R. Ewing. Essayez d'être aussi méchant et impitoyable que lui.
5. Si vous jouez avec quelqu'un qui ne vous connaît pas bien, faites des pauses de temps en temps pour lui montrer votre côté sympathique.

Ne confondez jamais Junta avec la vie réelle – c'est très dangereux !

Ne faites jamais confiance à celui qui ment toujours !

Vous ne pouvez pas mentir aux autres joueurs et les trahir en permanence, sinon, personne ne vous fera confiance. Soyez honnêtes avec les joueurs que vous voulez pour alliés. D'un autre côté, un peu de tromperie ne fait pas de mal.

Impliquez-vous !

Si vous ne jouez que des parties à 2 joueurs, vous remarquerez que les parties à 5 ou 6 peuvent durer longtemps. Alors, prenez rapidement vos décisions lorsque vient votre tour. Essayez de prévoir vos actions à l'avance.

La vengeance est un luxe que vous ne pouvez pas vous offrir !

Il n'est pas très sage de s'en prendre à un joueur qui vient de vous tuer. La menace d'une vengeance est une meilleure solution. Dites-lui que vous êtes prêt à tourner la page, contre une part généreuse du Budget. Gardez à l'esprit que c'est l'argent qui fait gagner la partie, pas la vengeance !

La politesse est toujours récompensée !

Si vous tirez sur quelqu'un et que vous le ratez, présentez vos excuses. Expliquez-lui pourquoi vos actions étaient justifiées dans le cadre d'un contexte global. Laissez-lui savoir que ça n'avait rien de personnel ; c'était un accident. Il ne vous viendrait jamais à l'esprit de recommencer !

Prenez les cartes comme elles viennent !

Vous n'aurez jamais en main toutes les cartes nécessaires pour gagner un Coup d'État tout seul. Personne ne peut le faire. N'attendez pas d'avoir de meilleures cartes, ou quelqu'un finira bien par s'en prendre à vous, et vous perdrez tout. Prenez un air assuré, et un ou deux joueurs se joindront immédiatement à votre rébellion. Une fois que la machine est lancée, un seul allié peut vous suffire pour remporter le Coup d'État. De plus, un Coup d'État de temps à autre apporte un peu de nouveauté.

Tirez le meilleur parti des situations qui se présentent !

Être l'Amiral de la Navy n'est pas une raison suffisante pour se laisser aller au désespoir. Vous pouvez toujours bombarder le Palais Présidentiel pour lancer un Coup d'État. Mais attention ! Un Amiral frustré qui lance un Coup d'État à chaque tour au lieu de profiter de son Poste pour faire des choses originales ne va pas se faire que des amis. Ne lancez un Coup d'État qu'un tour sur deux. Une tentative de Coup d'État ratée ne fait que renforcer la position du Président actuel et perdre de bonnes



cartes à vos alliés. Ils pourraient même en venir à penser que le régime actuel est un moindre mal.

Montrez l'étendue de votre pouvoir de persuasion !

Le Président a souvent assez de voix pour faire passer chaque Budget qu'il propose. Mais un Président malin est toujours prêt à partager un peu. Encouragez-le à vous donner un peu plus – après tout, vous êtes aussi corrompu que votre voisin. Si vous êtes Ministre, mentionnez les risques d'émeutes et la nécessité de renforcer les forces de Police. En tant que Commandant des Forces Aériennes, plaignez-vous du coût prohibitif des missiles, surtout si vous venez de bombarder le Palais Présidentiel. Bien sûr, le Président va rejeter vos requêtes, mais ça ne coûte rien de demander !

Saisissez les opportunités !

Ce n'est pas parce que vous ne pouvez pas jouer une carte que vous devez la défausser. Donnez-la plutôt à un autre joueur. Vous ferez d'une seule pierre plusieurs coups : l'autre joueur vous sera redevable ; vous faites de la place dans votre main pour d'autres cartes ; la carte reste en jeu et pourra faire pencher l'issue d'un scrutin ou d'un Coup d'État. Et aussi, lorsque l'autre joueur aura trop de cartes, peut-être vous donnera-t-il exactement celle dont vous avez besoin.

Utilisez l'élément de surprise !

Vos cartes Politique sont plus efficaces si elles sont jouées au bon moment. Si vous piochez une carte Influence avec 10 voix, vous n'avez aucune raison de la jouer immédiatement. Gardez-la pour le second tour du scrutin. Si le décompte était serré au premier tour, vous devriez maintenant remporter le vote – sauf si un autre joueur a été aussi malin que vous. Ou attendez un autre tour et laissez croire au Président qu'il a une confortable avance dans les voix. Un ou deux jolis coups de ce type, et les autres joueurs n'en auront que plus de respect pour vous (ou ils penseront que vous êtes un rigolo, ce qui peut aussi tourner à votre avantage).

Laissez vos mains sur la table !

Disposez vos cartes et vos pions de manière à pouvoir les consulter facilement. Cela va faire croire aux autres joueurs que vous n'avez rien à cacher – dans le cas contraire, ils pourraient être tentés de vous assassiner. Veillez à ce que l'argent de votre réserve personnelle et celui de votre Compte en Suisse soit toujours séparés. Il en va de même pour votre Localisation et vos cartes Lieu restantes. Les cartes Influence que vous avez jouées doivent toujours être clairement visibles.

Qui fait le ménage ?

Si vous n'avez rien à faire à la fin d'un Coup d'État, commencez à préparer le plateau pour le prochain tour. Un joueur dont le Poste a été pris par le Cousin du Président est le parfait candidat pour cette mission.

Un Coup d'État ? Où ça ?

Au début d'un Coup d'État, lorsque la plupart des joueurs choisissent le même camp, l'issue de la manœuvre est prévisible et le Coup ennuyeux. Faites-vous plaisir et essayez d'éviter ce genre de situation. Bien sûr, que vous êtes loyal. Le Président le sait aussi. Il vient de vous promettre 5 millions de Pesos pour que vous le restiez – mais ça, les autres joueurs n'ont pas besoin de le savoir !

Faites des boutades, pas la guerre !

Nous espérons que vos parties de Junta seront de grandes foires d'empoigne – pas littéralement... Ne vous prenez pas trop au sérieux ; ne laissez pas l'ambiance devenir pesante autour de la table. Si quelqu'un passe trop de temps à discuter un point de règle, arrêtez-tout, respirez un bon coup et calmez le jeu.

D'après notre expérience, la plupart des problèmes sont occasionnés par le « timing » : par exemple, si vous annoncez un

assassinat (et par là même, « gelez » la main de cartes d'un autre joueur) ou un Coup d'État, assurez-vous que tout le monde vous a bien entendu. Levez la main, ou tapez sur la table, s'il y a trop de bruit.

Il est parfaitement compréhensible d'en vouloir à un joueur qui vient de vous assassiner ou de renverser votre régime. Si vous voulez vraiment vous venger, vous pouvez passer le reste de la partie à essayer de l'assassiner encore et encore ou à déclencher des émeutes quand il est Président. Vous pouvez ruiner la partie, mais vous feriez mieux de ne pas vous laisser abattre.

Nous sommes certains que vous allez beaucoup vous amuser à jouer à Junta, mais ne poussez pas trop loin.

Nous n'avons pas abordé les aspects militaires du jeu, ni parlé des stratégies gagnantes. Ça, c'est à vous de le faire. Jouez quelques parties et découvrez-les par vous-même. De plus, nous ne voulons pas vous donner l'impression qu'il existe une « voie optimale » vers la victoire. Ignorez nos conseils s'ils ne vous plaisent pas. Nous ne pouvons pas savoir ce qui vous plait le plus dans le jeu. Nous espérons juste que vous apprécierez Junta.

Eric Goldberg
Ben Grossman

P. S. : Juste pour être bien clair : même lors des actions les plus tordues que vous allez entreprendre dans le jeu, vous devez toujours suivre les règles ! Si vous voulez jouer avec des règles maison, tous les joueurs doivent s'être mis d'accord avant le début de la partie.

CREDITS

JUNTA - version 3.1

Auteurs du jeu : Vincent Tsao, Ben Grossman and Eric Goldberg

Illustrations de la boîte, du plateau, des cartes

Poste et de l'Argent : Claus Stephan & Martin Hoffmann

Autres illustrations de cartes : James Dunn & Matthieu Papy

Traduction française : Nicolas Doguet

Concept de la boîte de jeu : Hans-Georg Schneider

Mise en page et composition : Christian Hanisch, Anja Pittner, Hans-Georg Schneider

Réalisation : Jan Christoph Steines and Benjamin Schönheiter

Nous tenons à remercier tous les joueurs-testeurs et tous ceux qui nous ont donné des retours sur le jeu.

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne,
www.pegasus.de. Tous droits réservés.

Distribution exclusive de l'édition française par
Matagot 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.
www.matagot.com

La réimpression ou l'édition des règles,
composants du jeu ou illustrations est interdite
sans autorisation préalable



RESUME DES PHASES DU JEU

| | | |
|--|---|-------|
| Phase 1 : Piocher des cartes Politique | En commençant par le Président, chaque joueur pioche 2 cartes Politique. Dans le sens horaire, chaque joueur a la possibilité de jouer des cartes. Taille maximale de la main : 6 cartes à la fin de cette phase (en comptant les cartes Influence jouées). | p. 7 |
| Phase 2 : Formation du Cabinet | Le Président actuel attribue de nouveau les Postes. Le Président ne peut pas assumer d'autre Poste. Chaque joueur reçoit 1 ou 2 Poste. Aucun joueur ne peut avoir plus de 1 poste de Général de Brigade. | p. 7 |
| Phase 3 : Recevoir l'Argent de l'Aide Étrangère | Le Président pioche 8 billets face cachée du paquet Aide Étrangère. | p. 8 |
| Phase 4 : Budget | Le Président propose un Budget : il fait des piles de billets, puis annonce quel joueur recevra quelle pile et combien d'argent elle contient (il peut mentir). On passe ensuite au vote. <i>Le Budget est approuvé</i> : Le Président distribue l'argent comme promis. <i>Le Budget est refusé</i> : Le Ministre de la Sécurité Intérieure peut faire passer le Budget en force en envoyant les unités de Police au Parlement. La Situation Politique devient Instable et la Banque est Fermée pour la Sieste. <i>OU</i> : Le Ministre refuse de faire passer le Budget en force. Le Président garde tout l'argent, la Situation Politique devient Instable et la Banque est Fermée pour Vacances. | p. 8 |
| Phase 5 : Choisir une Localisation | Chaque joueur choisit secrètement une Localisation parmi ses 5 cartes Lieu. Un joueur peut partir en Exil. | p. 9 |
| Phase 6 : Assassinats | S'il y a le marqueur « Assassinat », le Ministre de la Sécurité Intérieure peut annoncer son assassinat gratuit à la Banque. Puis, dans le sens horaire, les autres joueurs peuvent annoncer d'autres assassinats (Lieu et joueur) s'ils jouent les cartes Politique appropriées. Résolez les assassinats en commençant par ceux du Ministre de la Sécurité Intérieure. Un joueur dont la Localisation a bien été devinée est tué. La Situation Politique devient Instable. Le Cousin du Président s'empare d'un Poste de n'importe lequel des joueurs tués. | p. 9 |
| Phase 7 : Gestion Bancaire | Les joueurs encore en vie qui ont choisi la Banque pour Localisation peuvent effectuer des transactions avec leur Compte en Suisse. | p. 10 |
| Phase 8 : Coup d'État | En commençant par le joueur à la gauche du Président, les joueurs peuvent déclencher un Coup d'État ou décliner de le faire. Si Tous les joueurs déclinent : la partie continue avec la <i>Phase 9 : Fin du Tour</i> . Un Coup d'État peut être déclenché si : - la Situation Politique est actuellement Instable ; - le Coup d'État est déclenché par un Événement de Coup d'État ; - un joueur déplace des unités de son Poste ; - la Situation Politique est actuellement Stable, mais un joueur a choisi son Quartier Général pour Localisation (et qu'il est toujours en vie). Le joueur qui déclenche le Coup d'État devient Premier Rebelle. Cf. Le Jeu du Coup d'État pour les règles suivantes. | p. 10 |
| Phase 9 : Fin du Tour | Si la Banque était Fermée pour la Sieste, elle rouvre ses portes. En commençant par le Président, chaque joueur qui a choisi la Banque pour Localisation peut réaliser des transactions bancaires. Remettez le marqueur Phase Politique sur la première case du Parcours Politique et le Marqueur Coup d'État sur la première case du Parcours de Coup. Si le marqueur Pas d'Assassinat est en jeu depuis le début du tour, remplacez-le par le marqueur Assassinat. S'il y a eu un Coup d'État, tous les pions d'unités sont remis sur leurs zones de départ du plateau. Tous les joueurs tués reviennent en jeu. Les joueurs qui payent 1 billet de leur réserve personnelle peuvent rentrer d'Exil. Un nouveau tour commence avec une <i>Phase 1 du Jeu Politique</i> . | p. 11 |
| Le Jeu du Coup d'État | Une Phase de Rébellion + 6 Phases de Coup d'État divisées en : (A) Mouvements, (B) Combats. Les Combats sont eux-mêmes divisés en (1) Canonnière et Frappes Aériennes ; (2) 3 salves par zone. Pour gagner : contrôler au moins 3 des 5 Points Stratégiques. Après le Coup d'État : Choisir son Camp. Conséquences du Coup d'État : Le Camp du Président gagne : le Président peut envoyer 1 Rebelle devant le Peloton d'Exécution (et prendre l'argent de sa réserve personnelle). Le jeu reprend avec la Phase 9 : Fin du Tour. Le Camp des Rebelles gagne : Les joueurs Rebelles doivent immédiatement former une Junte pour choisir un nouveau Président. Chaque joueur sauf les Loyalistes et les anciens Loyalistes dispose de 1 voix. Le nouveau Président peut envoyer 1 joueur devant le Peloton d'Exécution (et prendre l'argent de sa réserve personnelle) | p. 11 |