

Le savoir-vivre

Si vous voulez gagner à Junta, il ne faut pas que vous vous embarrassiez de scrupules. Le mensonge, le bluff, la pression « amicale » doivent être vos armes favorites dans votre lutte pour l'enrichissement de votre famille.

Mais bien qu'il vous faille être une parfaite canaille pour réussir dans vos plans, il y a tout de même quelques principes de savoir-vivre à respecter.

Lorsque vous annoncer que vous allez faire quelque chose, vous ne pouvez pas vous rétracter, il vous faut aller jusqu'au bout...

Vous n'avez pas le droit de montrer à un autre joueur, ni votre compte en Suisse, ni votre localisation. Par contre rien ne vous empêche d'en parler...

L'argent que vous possédez et que vous n'avez pas encore déposé sur votre compte peut attiser les convoitises. Vous avez parfaitement le droit de le dissimuler aux regards de vos adversaires. Ceci fait, vous pouvez prétendre n'être qu'un pauvre sans le sou...

Vous pouvez organiser des entrevues privées avec certains de vos adversaires. Mais si de telles entrevues devaient se multiplier et durer trop longtemps, la partie pourrait s'éterniser. Il est de bon ton de limiter chaque entretien à 1 ou 2 minutes. Passé ce temps, si des joueurs ne sont pas revenus, on considérera qu'ils s'abstiennent de voter, n'effectuent pas de déplacement, etc...Et le spectacle continuera !



JUNTA

Les phases d'un tour de jeu :

- 1- chaque joueur tire 2 cartes politiques
- 2- le président attribuent les postes du gouvernement
- 3- le président retire l'aide financière de l'étranger
- 4- le président présente son budget + vote de la chambre
- 5- chaque joueur choisit une localisation
- 6- tentatives d'assassinat
- 7- opérations bancaires
- 8- coup d'Etat
- 9- résolution du coup d'Etat
- 10- opérations bancaires si la banque était fermée

1. Pas plus de 6 cartes en main. Si plus, soit :

- défausser
- jouer les cartes en trop
- les donner à d'autres joueurs

2. **attribution des postes**

- chaque famille doit recevoir au moins 1 poste
- aucune famille ne peut détenir plus de 2 postes
- le Président ne peut détenir d'autre poste que le sien
- aucune famille ne peut détenir plus d'un poste de Général

3. **retrait de l'aide étrangère**

Le Président tire (face cachée) 8 billets. Pas obligé de les montrer. S'il reste moins de 8 billets, la partie est terminée.

4. **le budget**

- le Président n'est jamais tenu de préciser le montant réel de l'aide financière.
- Il a le droit de n'affecter à son budget qu'une somme inférieure à l'aide retirée.
- Il a le droit d'annoncer une somme supérieure. Dans ce cas, il doit apporter la différence avec ses fonds propres.

Vote majoritaire à 2 tours obligatoires : les voix du 2° tour s'ajoutent à celles du 1°. Si égalité, le Président tranche.
. Accord : le Président distribuent les sommes promises, billets face cachée.

. Rejet : marqueur avec « excuse » visible. Soit :

- Le MI oblige la Chambre à accepter le budget (4 pions Police sur la Chambre jusqu'à la fin du tour). Distribution
- Banque fermée jusqu'à la fin du tour, le Président garde l'argent.

5. localisation

- Choisir un de ses marqueurs et le mettre de côté face cachée.
- Pour dépôt (ou retrait) sur compte en Suisse, il faut être à la banque.
- On peut choisir l'exil : mettre un marqueur face visible sur une ambassade. Règle de l'exil p5.

6. assassinats

Annonces des tentatives en commençant par le MI, en annonçant **l'assassin, la cible et l'endroit**.

Jouer une carte « assassinat » (ou plusieurs).

Le MI a 1 tentative gratuite par tour, mais pas dans la banque 2 tours de suite (même si changement de MI).

résolution :

- On révèle les localisations
- Victimes : cartes politiques défaussées, argent en main remis au commanditaire. **Marqueur « Excuse »**.
- Si président tué : réélection après les résolutions.
- Résolutions de tentatives multiples p6.

Quand un joueur est tué, son poste revient au beau-frère du Président. Si plusieurs victimes, le Président choisit un poste, les autres sont bloqués. La famille retrouve son poste au tour suivant.

7. opérations bancaires

- Si banque ouverte, dépôts et retraits possibles pour joueurs localisés dans la banque.
- Si budget adopté grâce au MI, opérations en phase 10.
- Si banque fermée, aucune opération.

8. coup d'Etat

coup d'Etat possible pour tous si marqueur sur « excuse » ou pour un joueur s'il est localisé dans son QG.

Règles du coup d'Etat sur fiche spécifique.

9. l'après-coup

- victoire des loyalistes : le Président peut envoyer un insurgé devant le peloton d'exécution.
- Victoire des insurgés : les insurgés (sauf ceux ralliés au 6° tour) désignent le nouveau président au vote à une voix chacun ; le 1° Insurgé départage. Le nouveau Président peut envoyer n'importe quel joueur devant le peloton d'exécution.

10. opérations bancaires si la banque était fermée pour la pause de midi (intervention du MI sur le vote du budget).



Une carte « influence » posée reste active toute la partie sauf assassinat.

Il est interdit d'utiliser la Banque ou les comptes en Suisse pour faire de la monnaie.

Une carte politique avec mention « excuse » jouée pendant la phase 8 = marqueur « excuse » visible.