JUNTA


VIVA EL PRESIDENTÉ
REPUBLICA LOS BANANAS
AD LIBITUM
EVERRO
U·S·E·D
$
SCHWEIZERISCHE NATIONALBANK 1907
SWISS BANK CORPORATION 1872
CREDIT SUISSE 1856
ZURCHER KANTONALBANK 1870
BANQUE CANTONALE VAUDOISE 1845
PICTET & CIE 1805
BANQUE CANTONALE DE FRIBOURG 1892
BASELLANDSCHAFTLICHE KANTONALBANK 1864
LUZERNER KANTONALBANK 1850
THURGAUER KANTONALBANK 1871
GRAUBÜNDNER KANTONALBANK 1870
ST.GALLER KANTONALBANK 1868
BASLER KANTONALBANK 1899
BANQUE CANTONALE DE GENÈVE 1816
AARGAUISCHE KANTONALBANK 1825
LOMBARD ODIER DARIER HENTSCH & CIE 1796
BANK JULIUS BÄR & CO 1890
BNP PARIBAS SUISSE 1872
RAIFFEISEN SCHWEIZ 1898
UNION BANK OF SWITZERLAND 1862

Refonte, mise en page, etc : Roolz

Sources :

- Règles et matériel originaux : Edition française Jeux Descartes
- Illustrations et idées : sources Internet (www. boardgamegeek.com, jeuxstrategie.free.fr, www.senorpresidente.net)

TABLE DES MATIERES

JUNTA. 4

1 COMPOSITION DU JEU 4

2 INTRODUCTION 5

3 PRÉPARATION D'UNE PARTIE 5

4 LE TOUR DE JEU (Vida y muerte) 6

5 LA CONSTITUTION (La constitución) 7
5.1 CONDITIONS DE VICTOIRE 7
5.2 LA CONSTITUTION DE LA REPUBLIQUE 7
5.3 L'ELECTION DU PRESIDENT DE LA REPUBLIQUE 7

6 LA POLITIQUE (La política) 9
6.1 LE TIRAGE DES CARTES POLITIQUES 9
6.2 LA FORMATION DU CABINET 9
6.3 LE RETRAIT DE L'AIDE ÉTRANGÈRE 9
6.4 LE BUDGET 10
6.5 LE CHOIX DES LOCALISATIONS 10
6.6 LES ASSASSINATS 11

7 L'ARGENT (La plata) 13
7.1 LES OPERATIONS BANCAIRES 13
7.2 LES COMPTES EN SUISSE 13

8 LE COUP D'ETAT (El golpe) 14
8.1 LE DECLENCHEMENT D'UN COUP D'ETAT 14
8.2 LE DEPLOIEMENT INITIAL 15
8.3 LES ETAPES D'UN COUP D'ETAT 15
8.4 LES DEPLACEMENTS 15
8.5 LES COMBATS 17
8.6 LA DETERMINATION DES VAINQUEURS DU COUP D'ETAT 18
8.7 L'APRÈS-COUP 18
8.8 LA FIN DU TOUR 19

9 LE SAVOIR-VIVRE 19

10 UN EXEMPLE DE COMBAT 20
10.1 LA SITUATION DE DEPART 20
10.2 SEGMENT DES DEPLACEMENTS 20
10.3 SEGMENT DES COMBATS 21
10.4 LES RETRAITES 22
10.5 LE BILAN DU COUP D'ETAT 22

LA PETITE JUNTA 23
10.6 *5.2 LA CONSTITUTION DE LA REPUBLIQUE 23

11 *3 PREPARATION D'UNE PARTIE 23
11.1 *6.1 LE TIRAGE DES CARTES POLITIQUES 23
11.2 *6.4 LE BUDGET 23
11.3 *6.5 LE CHOIX DES LOCALISATIONS 24
11.4 *6.6 LES ASSASSINATS 24

LA PETITE JUNTA A 3 JOUEURS 25

QUELQUES CONSEILS 26

LES CARTES POLITIQUES 28

JUNTA

1 COMPOSITION DU JEU

1 Plateau de jeu

160 marqueurs et pions

- 79 pions
  - 4 séries de 10 pions rouges (agitateurs ne possédant pas d'armes)

  - 3 séries de 6 pions verts / bleu-verts (3 brigades : 5 soldats et 1 char dans chaque brigade)

  - 4 pions gris (police)

  - 4 pions roses (gardes du Palais)

  - 4 pions jaunes (1 parachutiste, 3 forces aériennes)

  - 2 pions bleu clair (1 marines, 1 canonnière/gunboat)

  - 7 pions gris bleu (1 hélicoptère, 2 gardes de la banque, 2 milices chrétiennes, 2 ligues patriotiques)

- 67 marqueurs
  - 7 séries de 8 marqueurs (7 familles avec les 8 localisations possibles)

  - 4 marqueurs jaunes (utilisés sur le *Parcours politique* et le *Parcours de coup*)

  - 7 marqueurs blancs (comptes en Suisse des 7 familles)

96 billets de banque

- 51 de 1 MP (million de Pesos)
- 30 de 2 MP
- 15 de 3 MP

72 cartes politiques

- 8 cartes de Poste / contrôle (réversibles)
- 25 cartes Evènement
- 9 cartes Suffrage
- 12 cartes Influence
- 7 cartes Assassinat
- 7 cartes Corruption
- 4 cartes Financement politique secret

3 dés

2 INTRODUCTION

Soyez les bienvenus dans la **Republica de Los Bananas**, le pays ou l'on est heureux de vivre et ou un accident est vite arrive ! Nombreux sont les touristes qui, du monde entier, viennent assister aux nombreuses fiestas organisées par la population miséreuse et illettrée. Une population qui n'hésite pas à faire régulièrement la révolution ou à provoquer des émeutes.

Le gouvernement de ce pays animé est soutenu par une superpuissance qui ne pose pas de questions. La généreuse aide financière qu'elle accorde sans compter fait l'objet d'âpres luttes entre quelques riches familles qui tiennent les rênes du pouvoir. Elles veulent toutes s'en accaparer la plus grande part afin de la détourner vers des comptes secrets en Suisse. Pour y parvenir, tous les moyens sont bons : coup d'Etat, machinations, assassinat, abus de pouvoir, corruption, etc.

Chacun des joueurs est le représentant d'un de ces ambitieuses familles.

Si JUNTA peut être joué par 2 à 7 joueurs, l'idéal est, cependant, de jouer à plus de 3. Si vous n'êtes que 2 ou 3, il faudra utiliser les règles de la **Petite Junta** (elles se trouvent à la fin du présent livret).

JUNTA, c'est deux jeux en un. Le plus souvent, le jeu n'est que politique (on élit un Président de la République, on vote les budgets, on fait assassiner des gens, on détourne de l'argent vers un compte en Suisse, etc.). Mais, de temps en temps, un coup d'Etat peut être organisé par un joueur. A partir de ce moment, il faut régler les combats qui, dans les rues de la capitale, opposent les émeutiers aux loyalistes. L'action devient alors stratégique et tactique : le jeu devient alors un véritable (mais simple) wargame.

Une telle richesse de jeu nécessite, comme vous pouvez le constater, un certain volume de règles. Le mieux, pour les apprendre, est de s'arranger pour qu'un joueur seulement les lise en entier afin de les expliquer aux autres.

Si vous ne retenez pas immédiatement tous les points de détail, ne vous inquiétez pas : il suffit d'avoir saisi les grandes lignes pour jouer. En cours de partie, vous pourrez toujours consulter telle ou telle règle pour en comprendre le fonctionnement dans la pratique. Après une première partie de "découverte", vous serez en mesure de tirer du jeu tout le plaisir qu'il peut vous procurer.

3 PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Les pions des forces de police et militaires sont placés, comme suit, sur le plateau :

- les 6 pions de la 1ère brigade sur la *caserne de la 1ère brigade*, les 6 pions de la 2ème brigade sur la *caserne de la 2ème brigade* et les 6 pions de la 3ème brigade sur la *caserne de la 3ème brig*ade.
- un pion Police sur chacun des quatre *commissariats* de la capitale.
- les 4 pions Garde du Palais sur le *Palais Présidentiel* au centre de la capitale.
- les 3 pions Forces Aériennes et le pion Parachutistes sur les cases *Terrain d'aviation* se trouvant sous les premières cases du Parcours Politique.
- le pion Marines sur la case *Camp des marines*.
- le pion Canonnière (Gunboat) n'importe où sur la *Rivière* qui longe le côté droit de la capitale.

Les marqueurs sont placés, comme suit, sur le plateau :

- Le marqueur Etape du tour est placé sur la première case du *Parcours Politique*.
- Le marqueur Phase du coup est placé sur la première case du *Parcours de Coup*.
- Le marqueur Excuse/Pas d'excuse est placé, face Pas d'excuse visible, sur la case *Excuse ?* située sous le Parcours Politique.
- Le marqueur Attaque possible/Banque en sécurité est placé, face Attaque possible visible, sur la case *Statut de la banque* située sous le Parcours Politique.

Le paquet de billets est battu et placé, face cachée, sur la case *Pile des cartes billets*.

Les cartes politiques sont mélangées et placées, face cachée, sur la case *Cartes politiques*.

Chaque joueur choisit une famille et place devant lui, face cachée, les 8 marqueurs qui la représentent, plus le marqueur de son Compte en Suisse (blanc).

Chaque joueur tire 5 cartes politiques.

4 LE TOUR DE JEU (Vida y muerte)

Chaque tour de jeu se déroule en plusieurs **étapes** se succédant toujours dans le même ordre.

Le marqueur Etape du Tour doit être déplacé à chacune des **étapes** indiquées sur le *Parcours Politique* du plateau de jeu, pour aider les joueurs à se repérer dans le déroulement du tour.

1. Phase constitutionnelle

- Lors du 1er tour de jeu, on procède à l'élection du Président (phase 6)
- **Cartes politiques** : chaque joueur tire deux cartes jusqu'à un maximum de 6.
- **Formation du Cabinet** : le Président forme ou remanie son gouvernement s'il le souhaite. Des négociations sont possibles sur la répartition des postes et du budget de l'année.
- **Retrait de l'aide étrangère** : le Président retire l'aide financière de l'étranger.

2. Phase politique

- **Budget** : le Président présente son budget à la Chambre des Députés.
- La Chambre des Députés vote le budget.
- Si le budget est voté, l'argent est réparti comme annoncé et on passe à la phase 3.
- Si le budget est rejeté, le Ministre de l'Intérieur peut décider de faire investir la Chambre des Députés pour faire adopter le budget. Dans ce cas, l'argent est réparti comme annoncé et on passe à la phase 3.
  Si la police n'intervient pas, le Président conserve tout le budget sur lui et on passe à la phase 3.

3. Phase sociale

- **Localisation** : les joueurs choisissent leur localisation.
- Les joueurs ont un temps de négociation et peuvent échanger de l'argent et des cartes politiques entre eux.
- **Assassinat** : chaque joueur (en commençant par le Ministre de l'Intérieur) peut effectuer une ou plusieurs tentatives d'assassinat.
- Les tentatives d'assassinat sont résolues (si le Président est assassiné, on effectue la phase 6).
- **Opérations bancaires** : les joueurs peuvent retirer ou déposer de l'argent sur leu compte en Suisse.
- Un coup d'Etat peut être déclenché, dans ce cas, on passe à la phase 4.
- S'il n'y a pas de coup d'Etat, on retourne à la phase 1.

4. Phase répressive

- **Coup d'Etat** : si un coup d'Etat est déclenché, chaque joueur (en commençant par celui suivant le Premier insurgé) déclare s'il reste loyaliste ou s'insurge
- On procède au déploiement initial et à la phase d'insurrection (déplacement et combat). Les loyalistes restent immobiles.
- On procède aux phases normales du coup d'Etat (6 au maximum, composées de déplacement et combat). Après la 6ème phase, les joueurs indiquent dans quel camp ils se rangent.
- **Après-coup** : Les insurgés, s'ils sont vainqueurs, désignent le nouveau Président. Le Président vainqueur du Coup indique qui il envoie devant le peloton d'exécution

5. Fin du tour : Si la banque était fermée, on procède aux opérations bancaires. On prépare ensuite le tour suivant.

6. Phase d'élection

- En cas de démission ou de décès du Président, les joueurs ont un temps de négociation et peuvent investir un candidat : chaque joueur annonce le nom du candidat et le nombre de voix qu'il affecte à son soutien.
- On procède au scrutin, à la majorité absolue. Si nécessaire, les vainqueurs du 1er tour sont départagés dans des tours suivants.
- La partie reprend à l'étape ou elle s'est arrêtée avant l'élection.

5 LA CONSTITUTION (La constitución)

5.1 CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie se termine lorsqu'en retirant l'aide financière de l'étranger le Président s'aperçoit qu'il reste moins de 8 billets, face cachée, dans la pile du plateau de jeu.

Le joueur ayant détourné le plus d'argent sur le compte en Suisse de sa famille est déclaré vainqueur.

L'argent que les joueurs ont encore en main n'est pas pris en compte.

Comme seul importe le montant déposé en Suisse, il est possible de gagner la partie même si le personnage qu'on représente est mort ou en exil (cf. plus loin).

Comme le Président retire 8 billets à chaque tour et qu'il n'y a que 96 billets, la partie devrait se terminer en 12 tours. Mais il existe 4 cartes de Financement Politique Secret qui autorisent les joueurs à tirer un billet directement de la pile, ce qui fait qu'une partie doit se terminer en 11 tours maxImum.

Evidemment, une partie peut se terminer faute de combattants. Cela peut (difficilement) arriver si toutes les tentatives d'assassinat réussissent au cours du même tour. Dans ce cas, bien improbable, tous les joueurs ont perdu.

5.2 LA CONSTITUTION DE LA REPUBLIQUE

La République de Los Bananas est gouvernée par un pouvoir exécutif (Président de la République et gouvernement) et par une Chambre des Députés (pouvoir législatif).

Le Président est élu à vie. Il ne quitte ses fonctions que s'il démissionne, s'il est renversé par un coup d'Etat, s'il est démis pour incompétence par un vote de la Chambre des Députés ou s'il meurt. C'est lui qui nomme les membres du gouvernement. Il recueille la généreuse aide financière étrangère et la répartit en établissant le budget qu'il soumet à la Chambre des Députés. Il commande la Garde du Palais.

Le gouvernement est composé de 6 membres, tous nommés par le Président :

- Un **Ministre de l'Intérieur**. Il contrôle la Police et le tueur de la Police Secrète. Il peut, dans certaines circonstances, se rendre maître de la Chambre des Députés. Il a aussi la possibilité de faire abattre les exilés de retour au pays.
- 3 **Généraux**. Ils contrôlent, chacun, une brigade de l'armée.
- Un **Amiral**. Il contrôle les Marines et la Canonnière (ou Gunboat).
- Un **Commandant des Forces Aériennes**. Il contrôle les forces aériennes et les parachutistes.

La Chambre des Députés élit le Président et vote les budgets. Elle est sous le contrôle de divers groupes d'influence manipulés par les familles que représentent les joueurs.

5.3 L'ELECTION DU PRESIDENT DE LA REPUBLIQUE

La partie commence par l'élection du Président de la République par la Chambre des Députés (c'est-à-dire par les joueurs, puisque ce sont eux qui manipulent les divers groupes d'influence). Cette élection se déroule en deux temps : l'investiture et l'élection.

5.3.1 L'INVESTITURE

Ne peut être élu qu'un candidat qui est présenté aux électeurs avec le soutien d'une partie de la population. C'est ce soutien qui légitime sa candidature et la rend sérieuse. Pour investir un candidat, chaque joueur annonce son nom et indique le nombre de voix qu'il affecte à son soutien.

On ne peut pas investir un candidat sans le soutien d'au moins une voix.

Il est possible de s'investir soi-même, mais rien n'interdit d'investir ou de soutenir l'investiture d'un adversaire en lui donnant le soutien de tout ou partie des voix dont on dispose.

Une investiture ne peut être soutenue que par des voix provenant de cartes Influence ou de cartes Suffrage. Chaque joueur qui veut investir ou soutenir un candidat doit déposer devant lui les cartes Influence et/ou Suffrage qu'il estime nécessaire d'abattre à ce moment (il peut s'en réserver pour l'élection proprement dite).

5.3.2 LES CARTES INFLUENCE ET SUFFRAGE

Au cours de la préparation de la partie, chaque joueur a tiré 5 cartes politiques. Parmi celles-ci, il a pu trouver des cartes Influence et des cartes Suffrage.

Chaque carte Influence matérialise le soutien inconditionnel d'un groupe de citoyens dont le nombre de voix est indiqué. Le joueur doit la placer devant lui pour montrer combien de voix il a et aura toujours à sa disposition. Cette carte reste devant lui pendant toute la partie (ou jusqu'à son éventuel décès).

Ainsi, par exemple, le joueur qui place la carte Influence de l'Eglise devant lui montre qu'il dispose du soutien inconditionnel de l'Eglise dont il pourra utiliser les 10 voix dans tout scrutin pendant toute la partie (jusqu'à ce qu'il la défausse ou qu'il meure).

Chaque carte Suffrage, par contre, ne représente que le soutien occasionnel de certains citoyens. Elle est également déposée devant le joueur qui veut utiliser les voix qu'elle représente, mais elle ne peut servir que pour un tour de scrutin. Elle est donc jetée à la défausse dès que ce scrutin est clos.

Ainsi, par exemple, le joueur qui dépose devant lui la carte Suffrages des Paysans montre qu'il dispose du soutien des 2 voix de cette catégorie de citoyens, mais ce soutien n'est valable que pour un seul scrutin. Cette carte sera défaussée dès la fin du scrutin en cours.

5.3.3 L'ELECTION

Le scrutin est **majoritaire à plusieurs tours**. Cela veut dire que, pour être élu, un candidat investi doit obtenir la majorité absolue des voix exprimées. Tant qu'aucun candidat ne l'a obtenue, on procède à de nouveaux tours de scrutin après avoir laissé aux joueurs la possibilité de retirer leur candidature ou de conclure des accords.

Avant chaque tour, on défausse les cartes Suffrage qui ont été déposées sur la table (elles ne peuvent servir que pour un tour de scrutin). Les cartes Influence peuvent être utilisées avec toutes leurs voix à chaque tour de l'élection.

Pour déterminer le nombre de voix recueillies par chaque candidat, on fait un tour de table en additionnant, pour chacun d'eux, le nombre de voix que chaque joueur lui attribue grâce aux cartes Influence et/ou Suffrage qu'il a déposées devant lui.

Il est toujours possible qu'un joueur ne dévoile une carte Influence ou Suffrage qu'au cours d'un tour ultérieur. Il est aussi possible de n'accorder à un candidat qu'une partie des voix dont on dispose, ou même de s'abstenir.

Aucun joueur n'est obligé d'accepter le poste de Président (on peut, en effet, être élu Président sans avoir été candidat).

Note importante (démission ou décès du Président) :

Il est évidemment nécessaire d'élire **immédiatement un nouveau Président** de la République en cours de partie **lorsque celui qui est en fonction meurt ou démissionne** (s'il est évincé par un coup d'Etat, son remplaçant est désigné par la junte qui a réussi ce coup).

Dans ces circonstances, c'est la Chambre des Députés qui l'élit selon la procédure qui vient d'être décrite. Mais **chaque Poste de responsabilité possédé par un joueur lui donne une voix supplémentaire** (comme c'est indiqué sur les cartes de Poste : Amiral, Ministre de l'Intérieur, etc.). Si un joueur possède deux postes de responsabilité, il dispose de 2 voix supplémentaires.

Le Président de la République peut annoncer sa démission à tout moment de la partie, sauf durant un coup d'Etat. L'argent qu'il n'a pas encore déposé sur son compte en Suisse doit être remis à son successeur. Un Président démissionnaire peut être candidat à sa propre succession.



6 LA POLITIQUE (La política)

6.1 LE TIRAGE DES CARTES POLITIQUES

Au début du tour, chaque joueur tire **deux** cartes politiques qu'il conserve à l'abri des regards des autres joueurs.

La main d'un joueur ne peut comporter plus de **6** cartes politiques. Les cartes en surnombre doivent être défaussées, données à un autre joueur, ou jouées immédiatement en début de tour.

Les cartes politiques peuvent être jouées à tout moment, sauf indication contraire figurant sur la carte.

Si la pile de ces cartes est épuisée, on bat les cartes défaussées et on les place, face cachée, à la place de la pile épuisée.

6.1.1 TENSIONS SOCIALES

Certaines cartes Evènement entraînent l'apparition de pions sur le plateau de jeu (manifestants, milices, etc.).

Sur les cartes, il est généralement indiqué qui prend le contrôle de ces pions : par exemple il faut détenir la carte Influence Socialistes ou Syndicats pour jouer certaines cartes (grève, etc.).

- Si le joueur possède la ou les cartes Influence requises, il peut jouer la carte Evènement, et prend ensuite le contrôle des pions apparaissant dans la capitale.
- Sinon, il ne peut pas jouer la carte Evènement. Il doit attendre d'avoir récupéré la ou les cartes Influence requises, ou se débarrasser de la carte Evènement (défausse lors de la phase cartes, échange avec un autre joueur, etc.).

Une fois un coup d'état terminé, tous les pions sont retirés du plateau, à l'exception de : Brigades militaires, Police, Garde du palais, Forces aériennes, Parachutistes, Marines, Canonnière/Gunboat.

6.2 LA FORMATION DU CABINET

Le Président doit attribuer les postes de responsabilité de son gouvernement en respectant les règles suivantes :

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

Par conséquent, lorsqu'il y a quatre joueurs, chacun d'eux (sauf le Président), reçoit un poste de Général plus un autre poste (ce qui donne la combinaison : Président, Général/Ministre de l'Intérieur, Général/Amiral, Général/Commandant); à cinq joueurs, deux joueurs obtiennent deux postes; à six joueurs, un seul obtient deux postes et à sept joueurs, chacun reçoit un poste.

Les joueurs reçoivent la (ou les) carte(s) du (ou des) poste(s) correspondant(s) et la (les) dépose(nt) devant eux.

Ces cartes de Poste sont déposées face rose apparente (la face bleue porte la mention "Insurgé" et ne devra être visible qu'en cas de participation à un coup d'Etat).

6.3 LE RETRAIT DE L'AIDE ÉTRANGÈRE

Le Président retire les **8 premiers billets** du dessus de la pile déposée sur le plateau de jeu.

Il n'est pas obligé de montrer ces billets aux autres joueurs.

S'il reste moins de 8 billets dans la pile au moment où il retire l'aide, le Président doit annoncer que la partie est terminée (aucun joueur n'est autorisé à compter les billets restant dans la pile, à aucun moment de la partie).

6.4 LE BUDGET

6.4.1 LA PRESENTATION DU BUDGET

Le Président doit soumettre son projet de budget à la Chambre des Députés afin que celle-ci l'adopte ou le rejette.

Il présente son budget en annonçant comment il a l'intention de répartir l'aide financière étrangère entre les joueurs.

La répartition se fait selon les règles suivantes :

- Le Président n'est jamais tenu de préciser le montant de l'aide financière étrangère qu'il a retirée.
- Il a parfaitement le droit de n'affecter à son budget qu'une somme inférieure à l'aide qu'il a retirée.
- Il a aussi le droit d'affecter à son budget une somme supérieure à l'aide qu'il a retirée (mais dans ce cas, il doit apporter la différence avec ses fonds personnels).
- Il ne peut pas proposer un budget qui oblige un joueur à lui rendre de la monnaie mais il peut, s'il le désire, utiliser l'argent qu'il a en poche pour faire de la monnaie.

6.4.2 LE VOTE DU BUDGET

Une fois le budget annoncé, il est immédiatement soumis au vote de la Chambre des Députés (les joueurs).

Le scrutin est **majoritaire à deux tours** obligatoires.

Le Président vote en premier, puis les autres joueurs, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun des joueurs annonce le nombre de voix qu'il investit "pour" ou "contre" le budget (ces voix sont issues des cartes de Poste, Influence et Suffrage déposés devant lui). Il est possible de s'abstenir.

Un deuxième tour est obligatoire. Il permet aux joueurs d'investir éventuellement de nouvelles voix qu'ils auraient pris soin de ne pas investir au cours du premier tour.

Si, à l'issue du deuxième tour, les voix en faveur et en défaveur du budget sont à égalité, le Président tranche.

6.4.3 LES CONSEQUENCES DU VOTE

Si le budget est voté, le Président doit immédiatement remettre les sommes promises aux joueurs :

- Les billets sont donnés aux joueurs face cachée. Ceux-ci peuvent les tenir à la main, mais ils peuvent aussi les dissimuler dans une poche ou sous le plateau de jeu.
- Cet argent peut circuler librement entre les joueurs pour payer des transactions, ou à titre de don ou pots de vin (cette règle n'est plus valable si le joueur fait l'objet d'une tentative d'assassinat ou est envoyé devant le peloton d'exécution).
- Il est interdit de faire de la monnaie en utilisant la pile de billets du plateau de jeu ou les billets déposés sur les comptes en Suisse.

Si le budget est rejeté, le Ministre de l'Intérieur doit annoncer s'il use de son droit de forcer la Chambre des Députés à l'accepter :

- S'il use de ce droit, il place les 4 pions Police sur la case de la *Chambre des Députés* du plateau de jeu, où ils restent jusqu'à la fin du tour. On considère alors que le budget a été adopté et le Président distribue l'argent comme prévu.
  On retourne le marqueur Excuse/Pas d'excuse de manière à ce que sa face Excuse soit visible.
- Si le budget est rejeté et que le Ministre de l'Intérieur renonce à son droit de le faire adopter par la force, la banque reste fermée jusqu'à la fin du tour et le Président conserve tous les billets de l'aide étrangère de ce tour. On retourne le marqueur Excuse/Pas d'excuse de manière à ce que sa face Excuse soit visible.

6.5 LE CHOIX DES LOCALISATIONS

Une fois que le vote du budget est terminé, quelle qu'ait été son issue, chaque joueur doit "choisir une localisation".

6.5.1 LES LOCALISATIONS POSSIBLES

Ce choix doit se faire parmi cinq endroits possibles (la Banque, le Quartier Général, la Résidence, la Garçonnière et le Night-Club).

Ces cinq endroits ne sont pas localisés sur la carte de la capitale. Aussi, pour matérialiser sa localisation, chaque joueur choisit l'un des cinq marqueurs de sa famille correspondant à ces endroits et le place devant lui, verso visible (le verso porte la mention "localisation"), à l'écart des autres marqueurs qui doivent rester face cachée, eux aussi.

Pour déposer de l'argent sur un compte en Suisse ou en retirer, il faut être localisé à la Banque (cf. 7 L'ARGENT (La plata)).

Pour lancer un coup d'Etat, il est préférable d'être localisé au Quartier Général (cf. 8.1.1. UNE BONNE EXCUSE).

6.5.2 L'EXIL

Il est toujours possible de choisir l'exil plutôt que d'opter pour une localisation. Dans ce cas, le joueur prend n'importe quel marqueur de sa famille et le place, face visible, sur la case de n'importe laquelle des ambassades du plateau de jeu.

Un joueur exilé est soumis aux règles suivantes :

Il ne peut :

- être assassiné, ni envoyé devant le peloton d'exécution.
- effectuer aucune opération bancaire.
- tirer de cartes politiques (mais il conserve celles qu'il a en main). Il ne peut pas en jouer, mais il a le droit d'en donner, d'en recevoir ou d'en défausser.
- participer à un vote.
- tenter un assassinat.
- diriger des unités au cours d'un coup d'Etat.

Son poste (ou l'un de ses postes) est pris en main par le beau-frère du Président si cela est possible (cf. 6.6.4 LE BEAU-FRERE DU PRESIDENT).

Il peut rentrer d'exil :

- sans danger :
  - si le Président a été abattu et son successeur n'a pas encore été élu,
  - ou si un coup d'Etat est en train de se jouer et l'ambassade dans laquelle il s'est exilé est occupée par au moins une unité dépendant d'un joueur disposé à lui accorder un "libre passage".
- en risquant sa vie :
  - si l'une des deux conditions ci-dessus n'est pas remplie.

    En effet, dans ce cas, le Ministre de l'Intérieur peut le faire assassiner immédiatement s'il le souhaite (cette tentative est automatiquement réussie).

    Il peut néanmoins retrouver son poste si le Ministre de l'Intérieur renonce à le faire assassiner, ou en jouant une carte politique protégeant contre les tentatives d'assassinat, ou encore si le poste du Ministre de l'Intérieur est "bloqué" (cf. 6.6.4 LE BEAU-FRERE DU PRESIDENT).

6.6 LES ASSASSINATS

Chaque joueur, s'il en a la possibilité, peut tenter d'assassiner un ou des adversaires. L'intérêt de cette action est qu'elle permet à l'assassin de s'emparer de tout l'argent que la victime n'a pas encore déposé sur un compte en Suisse.

6.6.1 CONDITIONS

Pour tenter un assassinat, un joueur doit posséder une carte Assassinat (il yen a 7 dans le jeu). S'il en possède plusieurs, il peut faire plusieurs tentatives d'assassinat contre une même victime ou des victimes différentes.

Le Ministre de l'Intérieur contrôle le Tueur de la Police Secrète et peut lui ordonner une tentative d'assassinat une fois par tour (sans carte). S'il possède une ou des cartes Assassinat, il peut aussi faire plusieurs tentatives.

6.6.2 L'ANNONCE DES ASSASSINATS

Toutes les tentatives d'assassinat sont annoncées en commençant par le Ministre de l'Intérieur et en continuant, joueur après joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour annoncer une tentative d'assassinat, le joueur concerné doit dire : "j'envoie tel assassin (indiqué sur la carte) descendre telle personne (nom du joueur) à tel endroit (localisation supposée de la victime)". La carte Assassinat utilisée doit être déposée sur la table (le Ministre de l'Intérieur qui utilise la Police Secrète n'a pas de carte à déposer).

Chaque joueur peut annoncer autant de tentatives qu'il dépose de cartes Assassinat (ces tentatives peuvent viser la même victime en diverses localisations ou diverses victimes).

6.6.3 LA RESOLUTION DES ASSASSINATS

6.6.3.1 Principe

Une fois que toutes les tentatives ont été annoncées, chacun des joueurs révèle sa localisation en retournant le marqueur localisation qu'il a placé devant lui au cours de l'étape "Choix d'une localisation".

Si une tentative d'assassinat a été annoncée à un endroit où la victime se trouve effectivement, celle-ci est morte :

- Toutes ses cartes politiques sont défaussées (y compris ses cartes Influence exposées).
- Tout son argent non-déposé en Suisse est remis au joueur qui a envoyé le tueur.
- Son poste (ou l'un de ses postes) est pris en main par le beau-frère du Président jusqu'au début du tour suivant (cf. 6.6.4 LE BEAU-FRERE DU PRESIDENT).
- Si le Président de la République est assassiné, son successeur doit être élu immédiatement après que toutes les tentatives d'assassinat aient été résolues (cf. 5.3.3 L'ELECTION).

Si un assassinat est réussi, on retourne le marqueur Excuse/Pas d'excuse de manière à ce que sa face Excuse soit visible.

6.6.3.2 Cas particuliers

Certains tueurs sont peu fiables et le joueur qui les utilise doit lancer un dé pour être sûr que la tentative a été couronnée de succès (c'est le cas pour le Tueur psychotique et pour le Tueur étranger : voir les cartes Assassinat correspondantes).

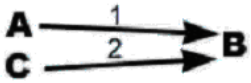
Le tueur de la Police Secrète ne peut opérer à la Banque deux tours de suite. S'il a fait une tentative à cet endroit au cours d'un tour, il ne pourra pas en faire une autre au tour suivant, même si le Ministre de l'Intérieur a changé.

Pour montrer que la Banque est à l'abri des tentatives de ce tueur, le marqueur Attaque Possible/Banque en sécurité (placé sur la case *Statut de la Banque* sous le Parcours Politique) doit être retourné immédiatement après une de ces tentatives. On saura alors qu'au cours du tour suivant la Banque est "en sécurité" (il faudra retourner ce marqueur après ce tour pour laisser le champ libre au tueur de la Police Secrète). Il faut noter que les autres tueurs peuvent toujours attaquer une victime à la Banque, quel que soit le statut de celle-ci.

Certaines cartes offrent une protection contre les tueurs (voir le Tueur monarchiste et la carte Corruption d'un tueur).

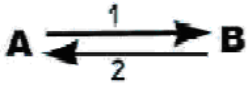
Les tentatives multiples doivent être résolues comme suit :

1. Au cas où plusieurs joueurs auraient fait la même tentative, c'est celui qui a annoncé la sienne le premier qui est considéré comme prioritaire.



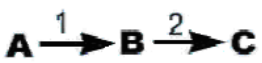
Exemple 1 : A et C essaient tous deux de faire abattre B. A a annoncé sa tentative le premier. A et C ont deviné juste quant à la localisation de B. B est donc mort. Son argent revient à A car le tueur de celui-ci était le premier sur les lieux.

2. Au cas où se produit un assassinat croisé, les cartes politiques des deux joueurs sont défaussées et leur argent non-déposé en Suisse est placé, face visible, sous le paquet de billets du plateau de jeu.

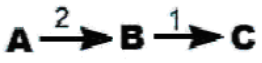


Exemple 2 : A annonce qu'il tente d'assassiner B; B annonce qu'il tente d'assassiner A. Lorsque les localisations sont révélées, on s'aperçoit que tous deux avaient deviné juste. A et B sont donc morts tous les deux (le tueur de B assassine A même si B a été tué par le tueur de A). Leurs cartes politiques sont défaussées et leur argent est placé sous la pile des billets du plateau de jeu.

3. Au cas où des tentatives d'assassinat se suivent et sont couronnées de succès, il faut régler leurs effets de la manière indiquée par les deux exemples suivants :



Exemple 3 : A fait abattre B, puis B fait assassiner C. A reçoit l'argent de B uniquement parce que lorsque C est assassiné B est déjà mort. L'argent de C est placé sous la pile du plateau de jeu.



Exemple 4 : C'est l'inverse de l'exemple précédent. B reçoit l'argent de C, puis A en assassinant B récupère l'argent de B et de C.

6.6.4 LE BEAU-FRERE DU PRESIDENT

Lorsqu'un joueur est tué (en fait, lorsque le personnage qu'il est censé représenter est tué), il est hors-jeu jusqu'au début du tour suivant : à ce moment là, sa famille lui a choisi un successeur. Il peut alors à nouveau exercer les responsabilités de son (ou ses) poste(s) car une famille ne perd pas le bénéfice d'un poste gouvernemental à la suite de la mort d'un de ses membres.

Mais, jusqu'à la fin du tour où il a été tué, il est hors-jeu.

S'il ne disposait que d'un poste, c'est le beau-frère du Président (c'est-à-dire le Président lui-même) qui dispose des voix correspondantes et dirige ses unités en cas de coup d'Etat.

S'il disposait de plusieurs postes ou si plusieurs joueurs ont été éliminés au cours de l'étape des assassinats, le Président doit choisir lequel des postes son "beau-frère" va prendre en charge jusqu'au début du tour prochain. Les autres postes sont "bloqués" et ni les voix qu'ils représentent, ni les unités qu'ils commandent ne peuvent être utilisées par quiconque jusqu'à la fin du tour.

Note : Le beau-frère du Président intervient de la même façon pour prendre en charge les affaires d'un joueur exilé (cf. 6.5.2 L'EXIL).

7 L'ARGENT (La plata)

7.1 LES OPERATIONS BANCAIRES

C'est pendant cette étape que les joueurs peuvent, s'ils ont choisi la Banque comme localisation, déposer de l'argent sur leur compte en Suisse ou en retirer.

Si le budget a été voté par la Chambre des Députés, la Banque est ouverte et les opérations de dépôt et de retrait sont possibles.

Si le budget a été rejeté par la Chambre des Députés, mais finalement "adopté" grâce à un coup de force du Ministre de l'Intérieur qui y a envoyé la Police, la Banque est "Fermée pour la pause de midi" :

- Il n'est pas possible d'y effectuer des opérations de dépôt et de retrait maintenant*.
- La banque ouvre à nouveau s'il n'y a pas de coup d'état, ou après le coup d'état. Les joueurs qui y sont localisés peuvent alors y effectuer des transactions (cf. 8.8.1 L'OUVERTURE DE LA BANQUE).

Si le budget a été rejeté par la Chambre des Députés, et si le Ministre de l'Intérieur n'est pas intervenu, la Banque est fermée jusqu'à la fin du tour.

*si la banque a fermé, les joueurs qui y sont localisés sont tout de même considérés à la banque ("devant la banque") mais ne peuvent y effectuer de transactions.

7.2 LES COMPTES EN SUISSE

C'est par l'intermédiaire de la Banque que l'argent peut être déposé sur les comptes en Suisse ou en être retiré.

Lorsqu'un joueur qui est à la Banque veut déposer de l'argent sur son compte en Suisse, il place tout simplement cet argent sous son marqueur Cpte en Suisse (marqueur blanc), en prenant soin de bien empiler les billets. Ce marqueur et les sommes qu'il recouvre doivent être bien en vue devant le Joueur.

Pour effectuer un retrait, il procède à l'inverse.

Rappel : Le joueur ayant le plus d'argent sur son compte en Suisse à la fin de la partie est déclaré vainqueur. L'argent alors "en main" ne compte pas.



8 LE COUP D'ETAT (El golpe)

Un coup d'Etat est, en quelque sorte, un "jeu dans le jeu". Il ne se joue que si un joueur décide d'en provoquer un et il est régi par des règles particulières. Une fois qu'il a été résolu, la partie reprend son cours normal.

Un coup d'Etat va provoquer de sérieux troubles dans la capitale de Los Bananas. S'il est réussi, le Président de la République sera démis (et éventuellement envoyé devant le peloton d'exécution) et son successeur sera désigné par les insurgés. C'est donc un bon moyen de changer de Président. Mais, s'il est raté...

Les insurgés réussissent un coup d'Etat s'ils parviennent à prendre le contrôle de la majorité des Zones de Pouvoir de la capitale : le Palais Présidentiel, la Chambre des Députés, la Banque Centrale, la Station de Radio et la Gare Ferroviaire. Ces zones sont en rouge-clair.

8.1 LE DECLENCHEMENT D'UN COUP D'ETAT

Pour déclencher un coup d'Etat, il faut une bonne excuse et un bon moyen. Le président ne peut évidemment pas déclencher de coup d'état.

8.1.1 UNE BONNE EXCUSE

Au début de chaque tour, le marqueur Excuse/Pas d'excuse, placé sur la case *Excuse ?* sous le Parcours Politique montre sa face Pas d'excuse. Aucun joueur ne peut donc invoquer une bonne excuse pour déclencher un coup d'Etat.

Au cours du tour, quatre événements peuvent être pris comme excuse pour justifier un coup d'Etat :

- le budget a été rejeté.
- le Ministre de l'Intérieur fait un coup de force à la Chambre des Députés pour imposer l'adoption du budget.
- une tentative d'assassinat a été couronnée de succès.
- un joueur abat une carte Evénement portant la mention "Excuse" (Grève générale, Grève des dockers, Emeute dans les ghettos, Manifestants, etc.).

Dès qu'un de ces événements se produit, on retourne le marqueur Excuse/Pas d'excuse de manière à ce que sa face Excuse soit visible. Lorsque l'étape "Coup d'Etat" du tour sera atteinte, n'importe quel joueur pourra alors déclencher un coup d'Etat.

- Attention : s'il a choisi son Quartier Général comme localisation, un joueur peut déclencher un coup d'Etat au cours de l'étape "Coup d'Etat" d'un tour, même si la face Excuse du marqueur n'est pas visible.

8.1.2 UN BON MOYEN

Pour déclencher un coup d'Etat, un joueur dispose de plusieurs moyens :

- abattre une carte Evénement qui provoque l'apparition de nouveaux pions sur la carte de la capitale (Grève générale, Grève des dockers, Emeute dans les ghettos, Manifestants, Protestation estudiantine, Défense de la Banque Centrale, Formation de ligues patriotiques, Formation de milices chrétiennes, Hélicoptère).
- déplacer une unité qui se trouve déjà sur la carte et qui est sous son commandement (on ne peut évidemment pas déplacer des unités sous le commandement des autres joueurs).
- annoncer le pilonnage du Palais Présidentiel par la Canonnière (seul l'Amiral peut annoncer cela).
- annoncer le bombardement du Palais Présidentiel par les Forces Aériennes (seul le Commandant des Forces Aériennes peut annoncer cela).

Le joueur qui déclenche le coup d'Etat devient le Premier Insurgé et la carte Premier Insurgé est placée devant lui. Il retourne aussi sa carte de Poste de manière à ce que la mention "Insurgé" soit visible (face bleue).

Les joueurs qui veulent se rallier à lui doivent, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de lui, utiliser un des "bons moyens" cités ci-dessus. Ils se mettront ainsi dans le camp des insurgés. Pour matérialiser cet état de fait, ils doivent retourner leur carte de Poste (face bleue, portant la mention "Insurgé" visible).

Pendant le déroulement du coup d'Etat, un joueur loyaliste peut toujours rejoindre le camp des insurgés en pilonnant ou bombardant le Palais présidentiel, ou en faisant feu sur une unité (ou une pile d'unités) loyaliste.

Mais un insurgé ne peut rejoindre le camp loyaliste qu'à la fin de la dernière phase du coup d'état (cf. 8.6.1 LES ULTIMES PRISES DE POSITION).

8.2 LE DEPLOIEMENT INITIAL

Au début d'un coup d'Etat, certaines unités sont déjà en place sur la carte de la capitale (Brigades militaires, Police, Garde du Palais, Marines, Canonnière, Forces Aériennes, Parachutistes). Elles ont été mises en place au cours de la préparation de la partie.

Certaines unités de manifestants ou d'émeutiers ont aussi pu apparaître grâce aux cartes politiques.

Si le Ministre de l'Intérieur a fait un coup de force à la Chambre des Députés lors du vote du budget, les 4 pions de Police se trouvent sur la case de la Chambre et non pas dans leurs commissariats.

Une unité éliminée au cours d'un coup d'Etat ne l'est que jusqu'à la fin du coup. Une fois le coup d'état terminé, tous les pions sont retirés du plateau, à l'exception de : Brigades militaires, Police, Garde du Palais, Marines, Canonnière, Forces Aériennes, Parachutistes. Ces dernières retrouvent automatiquement leur place à la fin de chaque tour (cf. 8.8.2 LA PREPARATION DU TOUR SUIVANT).

8.3 LES ETAPES D'UN COUP D'ETAT

Un coup d'Etat se déroule en **7 phases** :

- la première phase est appelée "phase d'insurrection", ou les insurgés se révèlent, se déplacent, et sont les seuls à combattre
- les 6 phases suivantes sont appelées "phases normales".

Rien n'empêche d'en finir prématurément si les joueurs tombent d'accord pour admettre la victoire certaine des insurgés ou des loyalistes (ceux qui sont du côté du Président). On passe alors tout de suite à l'étape de "l'Après-Coup" (cf. 8.7 L'APRÈS-COUP).

Chaque phase est divisées en **2 segments** :

- le premier est appelé "segment de déplacement". C'est au cours de ce segment que les joueurs déplacent leurs unités.
- le second est appelé "segment de combat". C'est au cours de ce segment que les combats sont résolus.

8.3.1 L'ORDRE D'INTERVENTION PENDANT LA PHASE D'INSURRECTION

Au cours de cette phase, seuls les insurgés sont autorisés à déplacer leurs unités et à les faire combattre.

Le premier à agir est, dans les deux segments de cette phase, le Premier Insurgé. Les autres insurgés lui succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ainsi donc, le Premier Insurgé va déplacer les unités qu'il peut et veut déplacer. Puis ce sera l'insurgé à sa gauche qui pourra déplacer les siennes, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les insurgés aient eu l'occasion d'agir.

Ensuite (segment de combat), le Premier Insurgé résoudra les combats où ses unités sont engagées, puis ce sera le premier insurgé à sa gauche et ainsi de suite.

Les unités des loyalistes ne peuvent pas répliquer au cours de ce segment. Si l'une d'elles le faisait, le joueur qui la commande passerait automatiquement dans le camp des insurgés. Il ne faut pas répliquer, du moins pendant cette phase, si l'on veut rester dans le camp des loyalistes (eh oui ! la loyauté se paie cher...).

8.3.2 L'ORDRE D'INTERVENTION PENDANT LES PHASES NORMALES

Dans la première phase normale, c'est le joueur à gauche du Premier Insurgé qui commencera à agir (qu'il soit insurgé ou non). Au cours des 5 phases suivantes, le premier joueur à agir sera toujours celui qui est placé à gauche de celui qui a commencé à agir au cours de la phase précédente.

Au début de chaque phase normale du coup d'Etat, le marqueur Phase du Coup est déplacé d'une case vers la droite sur le *Parcours de Coup*. Il sera remis sur la première case à gauche de ce parcours au début du tour suivant.

8.4 LES DEPLACEMENTS

A son tour de jouer, au cours d'un segment de déplacement, un joueur peut déplacer toutes ou certaines des unités qu'il contrôle dans une zone (et une seule) vers **une zone adjacente** (et une seule). Les unités qu'un joueur contrôle dans une même zone constituent ce qu'on appelle une "pile".

Il est toujours possible de ne déplacer aucune unité.

Tous les joueurs n'ont droit qu'à **un seul déplacement par phase** (sauf le Président qui, si son beau-frère contrôle les unités d'un joueur éliminé ou en exil, jouera au moment où celui-ci aurait dû jouer).

Lorsque des pions appartenant à l'un de vos adversaires pénètrent dans une zone déjà occupée par des pions que vous contrôlez, retournez ces derniers de façon à ce que leur face barrée d'une bande blanche soit visible : cela indique que vos unités ont "priorité de tir" (cf. 8.5.2 LES PRIORITES DE TIR).

Si plusieurs "piles" de pions adverses pénètrent dans une même zone, il est utile de noter dans quel ordre elles sont entrées afin de leur accorder la priorité de tir à laquelle elles auront droit pendant les combats.

8.4.1 EFFET DES ECHANGES DE PIONS ENTRE JOUEURS SUR LES DEPLACEMENTS

Pendant un segment de déplacement, tout joueur peut librement donner ou échanger des pions qu'il contrôle.

Le bénéficiaire du don ou de l'échange doit alors poser sur les unités (ou la pile) qu'il contrôle ainsi un de ses marqueurs de Contrôle (il y en a 3 parmi les marqueurs de sa famille). La pose de ce marqueur est indispensable, car les unités ne sont pas contrôlées grâce au poste que le joueur occupe.

Si un joueur déplace une unité et la donne à un autre joueur, celui-ci ne pourra pas la déplacer au cours de la même phase, car aucune unité n'a le droit de se déplacer (ou de combattre) deux fois dans la même phase d'un coup d'Etat.

8.4.2 LES DEPLACEMENTS DE L'HELICOPTERE

Le pion Hélicoptère peut être déplacé de 2 zones au cours d'une même phase.

S'il commence son déplacement avec d'autres unités, la première zone dans laquelle il pénètre doit constituer la destination de ces unités et c'est à partir de cette zone qu'il effectuera la deuxième partie de son déplacement.

Inversement, il peut pénétrer seul dans une zone où se trouvent des unités amies et effectuer la deuxième partie de son déplacement avec ces unités.

8.4.3 LES DEPLACEMENTS DES PARACHUTISTES ET DES MARINES

Le Commandant contrôle l'unité de Parachutistes. Il peut la faire atterrir dans n'importe quelle zone de la carte de la capitale.

L'Amiral contrôle l'unité de Marines. il peut la faire débarquer dans n'importe quelle zone adjacente à la rivière (Docks, Banlieue Est, Caserne de la 1ère Brigade).

Une fois qu'elles ont atterri ou débarqué, ces unités peuvent immédiatement se déplacer (l'atterrissage ou le débarquement n'est pas considéré comme un déplacement). Elles sont soumises aux règles concernant la priorité de tir si elles pénètrent dans une zone déjà occupée.

8.4.4 LE DEPLACEMENT DES UNITES INTRODUITES PAR DES CARTES EVENEMENT

Les unités correspondant aux pions rouges et bleu-gris peuvent être introduites dans un coup d'Etat par le jeu de certaines cartes politiques. Ces cartes précisent de quelles unités il s'agit et où elles peuvent faire irruption.

Elles peuvent se déplacer immédiatement et sont soumises aux règles concernant la priorité de tir si elles pénètrent dans une zone déjà occupée.

8.4.5 L'INTERVENTION RAPIDE DE LA POLICE EN PHASE D'INSURRECTION

Si, au cours de la phase "insurrection", un insurgé abat une carte politique qui entraîne l'apparition d'unités rouges sur la carte de la capitale, le Ministre de l'Intérieur peut au cours du segment de déplacement de la première phase du coup d'Etat, déplacer autant d'unités de Police qu'il le désire jusqu'à la zone où les unités rouges sont stationnées et ce, quelle que soit la distance qui sépare cette zone des commissariats.

Cette manœuvre n'est pas considérée comme un déplacement, c'est pourquoi le Ministre peut déplacer normalement ces unités de Police dès qu'elles ont arrivées.

8.5 LES COMBATS

Il peut y avoir combat dans toutes les zones où se trouvent des pions contrôlés par des joueurs de camps différents.

Les combats sont résolus zone par zone. Tous ceux qui ont lieu dans une même zone sont résolus avant que les joueurs passent à la zone suivante.

8.5.1 L'ORDRE DES COMBATS

C'est le joueur qui a commencé à jouer la phase du coup qui indique où il désire engager un combat (s'il le peut) et qui le résout, puis c'est au joueur immédiatement à sa gauche, et ainsi de suite.

Il est toujours possible de renoncer à combattre.

Si aucun des joueurs qui contrôlent des unités en position de combattre dans une zone ne décide de faire feu, le combat n'a pas lieu.

Si un joueur décide de déclencher un combat dans une zone, tous les joueurs qui ont une ou plusieurs unités dans cette zone peuvent faire feu, même s'ils avaient auparavant refusé d'attaquer.

8.5.2 LES PRIORITES DE TIR

Si un joueur en précède un autre dans une zone (c'est-à-dire si ses unités ont pénétré la zone avant celles de celui-ci), il a "priorité de tir" sur ce dernier. Ses unités doivent être retournées pour laisser apparaître la bande blanche de leur verso qui indique qu'elles ont priorité de tir.

Lors de la première salve -uniquement- toutes les unités détruites par celui qui a priorité de tir sont retirées du jeu immédiatement, avant même que l'adversaire ne puisse riposter.

Lors des deuxième et troisième salve, les tirs seront à nouveau normalement simultanés.

Quand plusieurs joueurs pénètrent successivement dans une même zone, les priorités de tir sont accordées dans l'ordre où ils pénètrent dans la zone.

Exemple : des unités de A pénètrent dans une zone, puis des unités de B et, enfin, des unités de C. A a priorité de tir sur B et sur C. Par contre B n'a priorité de tir que sur C.

8.5.3 LA RESOLUTION DES COMBATS

La résolution d'un segment de combat dans une zone se fait en **3 salves**.

A chaque salve toutes les unités stationnées dans la zone peuvent faire feu. Normalement, on considère que toutes les unités font feu en même temps, ce qui revient à dire que si une unité du joueur A détruit une unité contrôlée par un joueur B, cette dernière a eu le temps de riposter avant d'être détruite.

A chaque salve, les joueurs concernés lancent :

- un dé par unité "armée" contrôlée dans la zone (les unités armées sont celles dont le pion porte un point noir).

  Note : les unités blindées des brigades militaires n'ont pas une puissance de feu supérieure à celle des unités de fantassins : elles n'ont droit qu'à un dé.

- un dé par paire d'unités désarmées contrôlée dans la zone (un nombre impair d'unités est arrondi par défaut : 3 unités désarmées ne valent qu'une paire, par exemple).

- deux dés par unité de Gardes du Palais contrôlée à condition qu'elle se trouve dans le Palais. En principe, seul le Président peut contrôler ces unités.

Chaque joueur compte le nombre de "6" qu'il obtient en lançant les dés.

Lorsque tous les dés ont été lancés, on procède à l'enlèvement des unités détruites. Une unité ennemie est détruite par un 6 obtenu avec les dés. C'est à l'ennemi de choisir l'unité qui est détruite et retirée du jeu.

Si plus de deux joueurs ont des unités dans une même zone, chacun d'eux peut faire feu avec elles ou s'y refuser.

Un joueur n'est pas obligé de concentrer le tir de toutes ses unités sur celles d'un seul ennemi : il peut le répartir sur les unités de plusieurs ennemis présentes dans la zone (ainsi, par exemple, s'il dispose de 5 unités dans la zone, il peut décider que 2 de ses unités tireront sur les unités de B présentes dans la zone et que les 3 autres tireront sur les unités de C présentes, elles aussi, dans la zone).

Un joueur peut aussi réorienter son tir à chaque salve (s'il a tiré sur les unités de A pendant la première salve, rien ne l'empêche de tirer sur les unités de B pendant la seconde salve).

8.5.4 LES RETRAITES

Les piles des joueurs qui ont subi le plus de pertes dans une zone doivent faire retraite vers une zone adjacente vide ou occupée par des unités appartenant à un joueur allié.

Si une pile ne peut trouver une zone où se replier, elle est retirée du jeu.

Seule la pile du joueur qui a subi le moins de pertes (c'est-à-dire qui a perdu le moins d'unités au cours des combats dans la zone) peut rester dans la zone.

8.5.5 LES ATTAQUES IMPARABLES

La Canonnière (ou Gunboat), contrôlé par l'Amiral, ainsi que les Forces Aériennes, contrôlées par le Commandant, peuvent lancer des "attaques imparables".

Les attaques de ces quatre unités sont considérées comme "imparables" parce que ces unités ne peuvent être ni attaquées, ni détruites.

En raison de leur nature (pilonnage par la Canonnière ou bombardement par les Forces Aériennes), les attaques imparables peuvent être lancées contre n'importe quelle zone de la carte : l'Amiral ou le Commandant n'a qu'à annoncer quelle zone il attaque.

Les attaques imparables interviennent avant la première salve des segments de combat et peuvent détruire les unités visées avant que celles-ci puissent riposter.

La Canonnière peut attaquer une fois par segment de combat du coup d'Etat (avant la première salve).

Les Forces Aériennes ne peuvent attaquer que 3 fois par coup d'Etat (avant la première salve d'un segment de combat). Lorsqu'une attaque des Forces Aériennes a été effectuée, le Commandant retourne un marqueur Forces Aériennes du *Terrain d'Aviation* (sous le *Parcours Politique*) de manière à ce que sa face Forces Aériennes déjà utilisées soit visible. Une seule attaque des Forces Aériennes est possible au cours d'un segment de combat.

Pour déterminer les dommages effectués par une attaque imparable, on lance 3 dés pour la Canonnière et 6 dés pour les Forces Aériennes. Chaque "6" entraîne l'élimination d'une unité ennemie.

8.5.6 LES ATTAQUES IMPOSSIBLES

Aucun combat ne peut avoir lieu dans une ambassade, mais cela n'empêche pas les joueurs d'y placer des unités (elles y sont à l'abri de toute attaque).

8.6 LA DETERMINATION DES VAINQUEURS DU COUP D'ETAT

8.6.1 LES ULTIMES PRISES DE POSITION

A la fin de la sixième phase normale du coup d'Etat, les joueurs doivent annoncer s'ils se rangent dans le camp du Président (camp des loyalistes) ou dans le camp de la Junte (camp des insurgés).

Un tour de table est fait en commençant par le Premier Insurgé et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un insurgé a le droit de rejoindre le camp des loyalistes, un loyaliste a le droit de se ranger aux côtés des insurgés (le Président ne peut qu'être loyaliste).

8.6.2 LES COMPTES

Remporte le coup d'Etat le camp qui contrôle au moins 3 des 5 Zones de Pouvoir de la capitale (c'est-à-dire les zones rouge clair : Banque Centrale, Chambre des Députés, Palais Présidentiel, Station de Radio et Gare Ferroviaire).

La Junte (camp des insurgés) ne contrôle une Zone de Pouvoir que si celle-ci n'est occupée que par des unités appartenant à des joueurs s'étant rangés dans le camp des insurgés, et si aucune unité d'un joueur loyaliste ne s'y trouve.

Toutes les Zones de Pouvoir dans lesquelles ne se trouve aucune unité sont considérées comme étant sous le contrôle du Président.

8.7 L'APRÈS-COUP

Si les loyalistes remportent le coup d'Etat, le Président de la République peut envoyer **un insurgé de son choix** devant le peloton d'exécution (à condition que celui-ci ne soit pas en exil).

Si les insurgés remportent le coup d'Etat, ils doivent, sur le champ, former une Junte qui choisira le nouveau Président.

Cette Junte n'est formée que des insurgés véritables : les loyalistes qui ont retourné leur veste au dernier moment (cf. 8.6.1 LES ULTIMES PRISES DE POSITION), n'en font pas partie.

Elle doit immédiatement désigner un nouveau Président. Chacun de ses membres ne dispose que d'une voix (quelles que soient les cartes qu'il possède). Si le scrutin aboutit à un ex aequo, c'est le Premier Insurgé qui choisit le Président.

Le nouveau Président peut envoyer **n'importe quel** joueur devant le peloton d'exécution (à condition que ce joueur ne soit pas en exil).

Un joueur envoyé devant le peloton d'exécution est mort. Il doit se défausser de toutes ses cartes politiques (y compris ses cartes Influence exposées) et remettre au Président en exercice tout l'argent qu'il n'a pas déposé sur son compte en Suisse.

8.8 LA FIN DU TOUR

8.8.1 L'OUVERTURE DE LA BANQUE

Si la Banque était "Fermée pour la pause de midi", elle est ouverte maintenant, qu'il y ait eu un coup d'Etat ou non. Les joueurs qui s'y étaient localisés peuvent y effectuer maintenant des dépôts et des retraits de leurs comptes en Suisse.

Si elle était fermée à la suite du rejet du budget sans que le Ministre de l'Intérieur n'agisse pour faire adopter ce dernier par la force, elle reste fermée (qu'un coup d'Etat ait eu lieu ou non).

Si elle a été ouverte au cours de l'étape "Opérations bancaires", elle est fermée maintenant.

(cf. 7 L'ARGENT (La plata))

8.8.2 LA PREPARATION DU TOUR SUIVANT

S'il y a eu un coup d'Etat, avant de commencer le tour suivant il est nécessaire de faire un peu de ménage sur le plateau de jeu :

- les brigades militaires regagnent toutes leurs casernes (même celles qui ont été éliminées au cours d'un éventuel coup d'Etat)
- les unités de Police regagnent leurs commissariats
- les Gardes du Palais regagnent le Palais Présidentiel
- les marqueurs des Forces Aériennes sont retournés face Forces Aériennes visibles sur le *Terrain d'Aviation*
- l'unité Parachutistes est remise à sa place sur le *Terrain d'Aviation*
- l'unité Marines est replacée sur le *Camp des Marines* et la Canonnière est replacée sur la *Rivière*.

Toutes les autres unités qui ont participé au coup d'Etat sont purement et simplement retirées du plateau (l'ordre est rétabli).

Dans tous les cas, il faut replacer le marqueur Etape du Tour sur la case de gauche du *Parcours Politique* et le marqueur Phase du Coup sur la première case du *Parcours du Coup*. Le marqueur Excuse/Pas d'excuse est retourné face Pas d'excuse visible. Le marqueur Attaque possible/Banque en sécurité, placé sur la case *Statut de la Banque* est retourné de manière à ce que sa face Attaque possible soit visible.

Les joueurs remettent leur marqueur de localisation avec les autres marqueurs de leur famille, devant eux.

9 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 qu'il vous faut respecter.

Lorsque vous annoncez que vous allez faire quelque chose (tenter d'assassiner untel, par exemple), vous ne pouvez pas vous rétracter : il 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 en Suisse peut attiser des convoitises. Vous avez parfaitement le droit de le dissimuler aux regards de vos adversaires en le mettant dans la poche

de votre chemise ou sous le plateau de jeu (voir règle 5.5.3.). Ceci fait, vous pouvez toujours 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 ce genre d'entretien privé à une durée de une ou deux minutes. Passé ce temps, si des joueurs ne sont pas revenus s'asseoir à la table de jeu, on considérera qu'ils s'abstiennent de voter, n'effectuent pas de déplacement, etc... Et le spectacle continuera !

10 UN EXEMPLE DE COMBAT

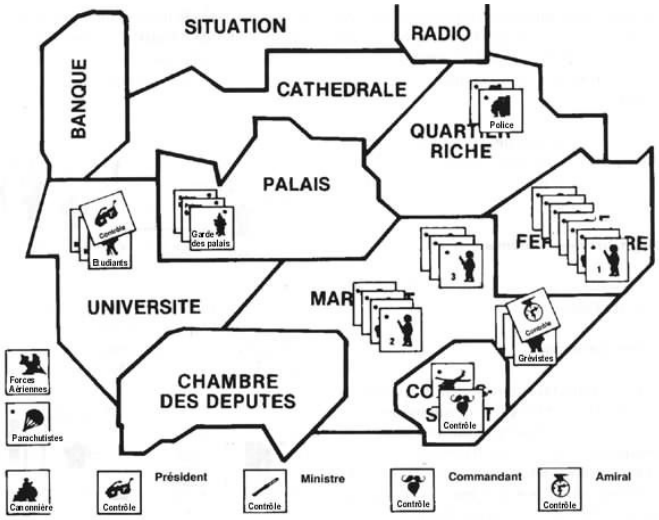
Dans cet exemple, tous les cas de figure ont été délibérément introduits. Dans une partie réelle, les situations seront bien moins complexes.

10.1 LA SITUATION DE DEPART

Nous sommes au cours de la dernière phase d'un coup d'Etat. Les combats, jusque-là ont été acharnés.

Il y a quatre joueurs en présence :

- le Président (famille "Lunettes"),
- le Ministre/Général de la 1ère brigade (famille "Fume-cigarette"),
- le Commandant/Général de la 2ème brigade (famille "Barbe"),
- l'Amiral/Général de la 3ème brigade (famille "Montre").



Leurs positions sont montrées ci-dessous :

La Garde du Palais occupe le Palais Présidentiel. Trois unités Rassemblement Etudiant, manipulées par le Président, tiennent l'université.

Deux unités de Police sont stationnées dans les quartiers riches.

Les six unités de la 1ère brigade contrôlent la Gare Ferroviaire.

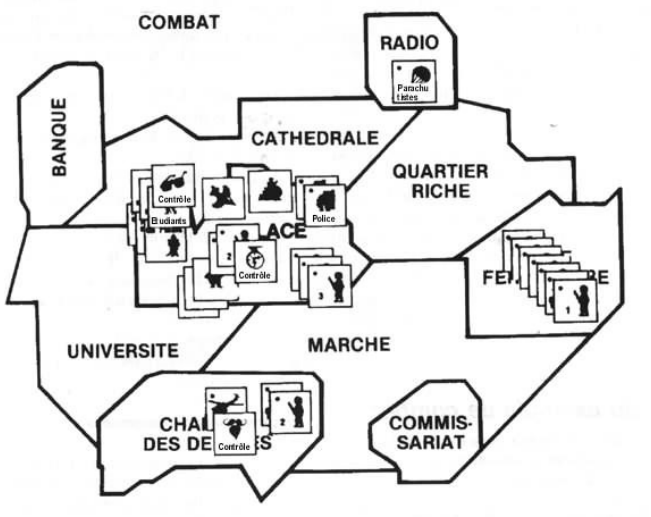
Le Commandant a fait décoller l'hélicoptère qui se trouve, à présent, dans la zone du troisième commissariat.

La zone du Marché est occupée conjointement par quatre unités de la 2ème brigade, trois unités de la 3ème brigade et trois unités de Grévistes contrôlées par l'Amiral.

Dans cette phase, l'ordre d'intervention des joueurs est le suivant : Ministre, Commandant, Amiral et Président.

10.2 SEGMENT DES DEPLACEMENTS

Le Ministre / Général de la 1ère brigade décide de déplacer les deux unités stationnées dans le Quartier Riche pour les amener au Palais Présidentiel. Les pions des Gardes du Palais sont retournés de manière que leur face barrée de blanc soit visible, ce qui indique qu'ils ont la priorité de tir (on le fait bien que, jusqu'à présent, le Ministre ait été du côté des loyalistes : on n'est jamais sûr de rien...).



Le Commandant / Général de la 2ème brigade annonce qu'il lance la dernière attaque de ses Forces Aériennes sur le Palais Présidentiel (pas de déplacement), après quoi il fait atterrir les Parachutistes dans la zone de la Station de Radio (ce n'est pas un déplacement non plus). Il déplace ensuite l'hélicoptère jusqu'au Marché, puis, pour la deuxième partie du déplacement de cet appareil, il l'amène dans la zone de la Chambre des Députés, accompagné de deux unités de la 2ème brigade. Enfin, il cède le contrôle des deux autres unités de la 2ème brigade à l'Amiral qui dépose un de ses marqueurs de contrôle dessus (marqueur Contrôle de la famille "Montre").

L'Amiral / Général de la 3ème brigade annonce qu'il pilonne le Palais Présidentiel avec sa Canonnière (pas de déplacement). Il amène ensuite, dans ce même palais ses Grévistes, ses trois unités de la 3ème brigade et les deux

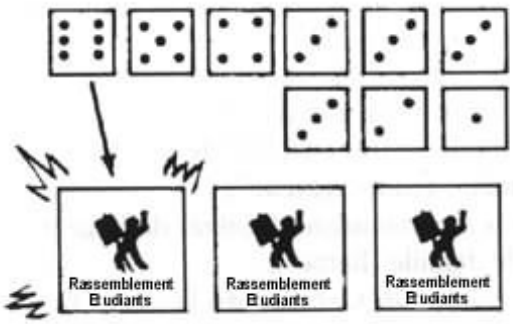
unités de la 2ème brigade qui sont sous son contrôle. Lorsque ces unités pénètrent dans la zone du Palais Présidentiel, les pions de Police sont retournés en position "priorité de tir" mais l'on note que les Gardes du Palais ont priorité de tir sur tous les autres (la Police n'a cet avantage qu'à l'égard des unités de l'Amiral).

Le Président amène ses Rassemblements étudiants dans le Palais Présidentiel. Les unités de l'Amiral ont priorité de tir sur eux (et sur eux seuls).

10.3 SEGMENT DES COMBATS

La seule zone où il y a des combats est la zone du Palais Présidentiel.

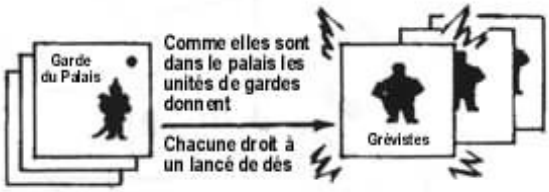
10.3.1 Première salve



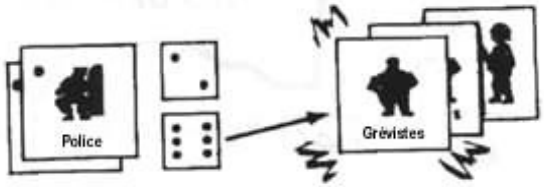
Les Forces Aériennes et la Canonnière tirent toujours les premières.

Le Commandant attaque les unités du Président et lance 6 dés. Il obtient 3, 3, 3, 4, 5 et 6 donc il ne détruit qu'une seule unité du Président qui choisit de retirer du jeu l'un de ses trois Rassemblements étudiants.

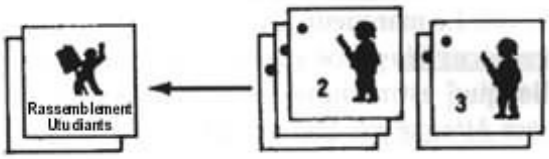
L'Amiral, qui attaque aussi les unités du Président, lance 3 dés et obtient 1, 2 et 3 : il ne détruit donc aucune unité.



Les Gardes du Palais ont la priorité de tir sur tous les autres pions de la zone. Le Président (qui les contrôle) décide de concentrer tous leurs tirs sur les unités de l'Amiral. Il a droit à deux dés par unité de Gardes du Palais (cf. 8.5.3) et il obtient 2, 4, 4, 5, 5 et 6, ce qui détruit une seule unité de l'Amiral (celui-ci décide de retirer une unité de Grévistes).



La Police a alors priorité de tir et tire sur les unités de l'Amiral. Le Ministre (qui contrôle la Police) obtient 2 et 6 L'Amiral décide de retirer une deuxième unité de Grévistes).



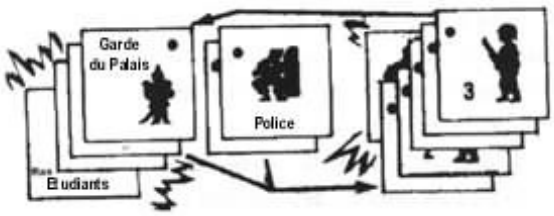
Les unités de l'Amiral n'ont priorité de tir que sur les Rassemblement étudiants. L'Amiral a droit à cinq tirs (l'unité de Grévistes -unité désarmée- étant seule, ne donne pas droit à un tir). Il décide de n'en utiliser que trois contre les Rassemblements étudiants et obtient 2, 5 et 5 en lançant les dés. Pas de chance !

Pour finir la première salve, toutes les unités qui n'ont pas encore tiré peuvent tirer maintenant en même temps (puisque toutes les priorités de tir sont épuisées). Le Président peut faire tirer les deux Rassemblements étudiants qui lui restent en même temps que l'Amiral peut faire tirer les deux unités qu'il s'était réservées pour cette occasion. L'Amiral obtient 1 et 6, ce qui oblige le Président à retirer du jeu une de ses deux unités de Rassemblement étudiant. De son côté, le Président lance un dé et obtient un 2...

Note : le Président a gardé le droit de lancer un dé bien que l'Amiral lui ait détruit l'un de ses deux Rassemblements étudiants. Cela vient du fait que les tirs sont "simultanés" et qu'aucun des deux joueurs n'avait la priorité de tir sur l'autre (l'Amiral avait renoncé à certaines priorités de tir en espérant éliminer la totalité des rassemblements étudiants avant de s'attaquer aux Gardes du Palais).

Autre remarque : le Président a pu choisir de sacrifier un Rassemblement étudiant plutôt qu'une unité des Gardes du Palais parce que l'on n'attaque jamais des unités particulières, mais celles d'un joueur, globalement.

10.3.2 Deuxième salve



Au cours de cette deuxième salve, tous les tirs sont simultanés (les priorités de tir ne sont valables qu'au cours de la première salve).

La Police (le Ministre) et les Gardes du Palais (le Président) font feu ensemble (huit dés au total) sur les unités de l'Amiral. Le Ministre et le Président obtiennent 1,2, 3, 3, 3, 5, et 6. L'Amiral décide de retirer sa dernière unité de Grévistes.

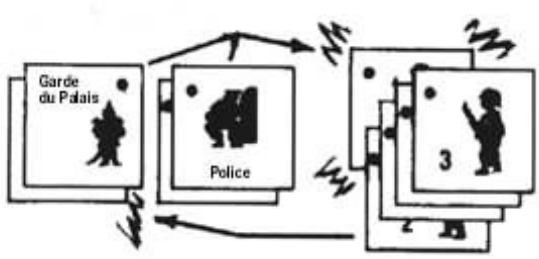
L'Amiral lance un tir de riposte de cinq dés contre les unités du Président et obtient 1, 3, 4, 6 et 6.

Le Président perd son dernier Rassemblement étudiant et une unité de Gardes du Palais.

Note : le Président ne peut pas sacrifier une unité de Police puisque ces unités ne lui appartiennent pas et qu'il est le seul à avoir été attaqué.

10.3.3 Troisième salve

Cette salve se joue, elle aussi, en simultané.



De nouveau, les Gardes du Palais et la Police font feu sur les unités de l'Amiral (six dés au total, maintenant). Scores obtenus : 1, 2, 3, 5, 5 et 6.

L'Amiral décide de sacrifier une unité de la 2ème brigade (il peut le faire parce que le Commandant lui en a cédé le contrôle au cours de la phase de déplacement).

L'Amiral riposte avec ses cinq unités (le combat est simultané) et obtient 2, 3, 4, 5 et 6. Le Président perd à nouveau une unité de ses Gardes du Palais.

10.4 LES RETRAITES



Le Ministre n'a perdu aucune unité, il ne doit donc pas faire retraite. Par contre, le Président en a perdu 5 et l'Amiral en a perdu 4 : ils doivent donc se retirer, abandonnant le contrôle du Palais Présidentiel au Ministre.

10.5 LE BILAN DU COUP D'ETAT

Le Président contrôle la Banque. Le Ministre de l'Intérieur tient la Gare Ferroviaire et le Palais Présidentiel. Le Commandant est maître de la Chambre des Députés et de la Station de Radio, s'il se déclare "pro-junte", tout dépendra de la décision du Ministre de l'Intérieur...

LA PETITE JUNTA

Avec la **Petite Junta** (2 joueurs), les combats prennent le pas sur la diplomatie, ce qui rend les parties un peu moins intéressantes qu'à 4, 5, 6 ou 7 joueurs. C'est, cependant, une excellente introduction au jeu et un bon moyen de familiariser les novices avec ses mécanismes avant qu'ils ne les fassent connaître à leurs amis.

Toutes les règles normales restent valables, mais elles subissent les quelques aménagements que vous trouverez ci-dessous. Afin de vous faciliter l'établissement des correspondances, la numérotation des paragraphes a été conservée (mais les numéros ont été précédés d'un astérisque).

10.6 **5.2* LA CONSTITUTION DE LA REPUBLIQUE

La République de Los Bananas est gouvernée par deux "factions" :

- la Faction Présidentielle est dirigée par le Président. En plus de la Présidence, elle contrôle l'Amirauté. Ce qui fait qu'elle dirige les Gardes du Palais, les Marines et la Canonnière (Gunboat).
- la Faction de l'Opposition compte dans ses rangs un Général de brigade et le Commandant des Forces aériennes. Elle contrôle donc une brigade militaire, les Parachutistes et les Forces Aériennes.

  Le Général de brigade faisant partie de l'Opposition est choisi par le Président (à chaque tour, s'il le veut).

Chacun des joueurs prend la tête d'une de ces deux factions. Le propriétaire du jeu devrait pouvoir décider qui prend la Faction Présidentielle et qui prend l'Opposition (aucune élection n'est nécessaire...). Si le Président doit être réélu en cours de partie, on tiendra compte des cartes Influence des deux factions.

Les autres postes de responsabilité (les deux autres Généraux et le Ministre de l'Intérieur) sont tenus par des joueurs "fantoches" qui se rangent, soit derrière le Président, soit derrière l'Opposition en application de la Table des factions (cf. TABLE DES FACTIONS, en fin de chapitre).

Chaque joueur prend les marqueurs d'une des sept familles. Trois des groupes de marqueurs restants serviront pour le Ministre de l'Intérieur et les deux Généraux fantoches.

11 **3* PREPARATION D'UNE PARTIE

En début de partie, les 5 étapes de préparation sont les mêmes, sauf que les sept membres du gouvernement (fantoches compris) reçoivent 4 cartes politiques (au lieu de 5 dans le jeu normal).

Les cartes des joueurs fantoches sont retournées, face visible, de manière à ce que les deux joueurs réels puissent les voir. On les retourne ensuite, sauf les cartes Influence.

11.1 **6.1* LE TIRAGE DES CARTES POLITIQUES

Chaque joueur a le droit de regarder les cartes politiques des fantoches qui appartiennent à sa faction. Si, ce faisant, il découvre une ou plusieurs cartes Influence qu'il n'avait pas vues en début de partie ou qui vient d'être distribuée, il doit la placer, face visible, sur la table de jeu.

C'est le joueur réel qui défausse les cartes des fantoches de sa faction. Il ne peut défausser une carte de la main d'un de ses fantoches qu'à condition que celle-ci comporte trop de cartes (maximum autorisé : 6 cartes).

Les joueurs réels peuvent échanger des cartes entre eux.

Ils peuvent également faire des échanges avec des fantoches qui appartiennent à la même faction qu'eux. Pour ce faire, ils doivent désigner la carte retournée du fantoche qu'ils veulent prendre et la remplacer par une des leurs. S'ils veulent plusieurs cartes d'un fantoche, ils doivent les échanger une à une. Ils ne peuvent pas faire des échanges plus d'une fois par tour avec le même fantoche.

Il est interdit d'échanger les cartes d'un fantoche avec celles d'un autre. Cependant, un joueur réel échangeant des cartes avec plusieurs fantoches peut aboutir à faire passer des cartes de la main de l'un à la main d'un autre...

11.2 **6.4* LE BUDGET

Le Président doit annoncer la répartition de son budget à chaque tour. Les sommes réparties ne doivent pas obligatoirement correspondre à l'aide financière étrangère réelle.

Il est possible, et souhaitable, de promettre de l'argent aux fantoches (l'argent qu'ils auront reçu sera placé sous leur marqueur Cpte en Suisse : cela n'a pas d'importance parce que les fantoches ne peuvent pas avoir de compte en Suisse). Ces promesses ont une influence sur le choix du camp auquel les fantoches vont se rallier (cf. TABLE DES FACTIONS, en fin de chapitre).

Un fantoche reste dans la même faction jusqu'à la fin du tour et ne change éventuellement de camp que lors de la répartition du budget du tour suivant (la Table des factions étant alors à nouveau consultée).

Tous les billets reçus par un fantoche reviennent au joueur qui est à la tête de la faction à laquelle il appartient. Soit parce que le fantoche les dépose sur son compte en Suisse, soit parce qu'il doit le remettre au dirigeant de la faction après l'étape "Opérations Bancaires" du tour. Aucun fantoche ne peut terminer un tour en possédant de l'argent.

Tous les membres de la faction du Président doivent obligatoirement voter en faveur du budget.

11.3 **6.5* LE CHOIX DES LOCALISATIONS

Un joueur choisit les localisations de tous les fantoches appartenant à sa propre faction.

11.3.1 **6.5.2* L'EXIL

Seuls les joueurs réels peuvent s'exiler. Comme les règles du beau-frère du Président ne s'appliquent pas, si un Général s'exile, sa brigade est immobilisée (cf. ci-dessous **6.6.4*).

11.4 **6.6* LES ASSASSINATS

Le joueur dont la faction contrôle le Ministre de l'Intérieur peut utiliser les services de la Police Secrète pour tenter un assassinat.

Un joueur n'a pas le droit de tenter d'assassiner un fantoche appartenant à sa propre faction.

11.4.1 **6.6.4* LE BEAU-FRERE DU PRESIDENT

Les règles concernant le beau-frère du Président ne sont pas applicables.

Si un Général est tué, sa brigade est immobilisée. Si le Ministre de l'Intérieur est tué, la Police Secrète ne peut pas tenter un assassinat et les pions de la Police sont immobilisés.

Tout l'argent qui était en possession du fantoche assassiné revient au joueur dont la faction a réussi l'assassinat.

11.4.2 **7.2* LES COMPTES EN SUISSE

Seuls les deux joueurs réels peuvent déposer de l'argent sur un compte en Suisse.

L'argent que déposent les fantoches de leur faction à la Banque vient s'ajouter à leur compte en Suisse.

11.4.3 **8.4* LES DEPLACEMENTS

Contrairement aux règles normales, un joueur réel peut déplacer tous les pions qui sont contrôlés par sa faction, même s'ils se trouvent dans plusieurs zones (sauf les pions immobilisés à la suite d'un assassinat ou d'un exil).

TABLE DES FACTIONS			
	Voix totalisées par les cartes "influences"		
Somme promise	**0 – 5**	**6 – 10**	**11 et plus**
1 million de Pesos	1	Entre automatiquement dans l'opposition	Entre automatiquement dans l'opposition
2 millions de Pesos	2	1	Entre automatiquement dans l'opposition
3 millions de Pesos	3	2	1
4 millions de Pesos	4	3	2
5 millions de Pesos	5	4	3

Le Président peut promettre des billets à des fantoches afin de les rallier à sa faction. Pour savoir si ceux-ci estiment les promesses suffisamment alléchantes pour justifier leur ralliement à la Faction Présidentielle, le Président, après avoir annoncé la répartition de son budget, doit consulter la Table des Factions.

Pour chaque fantoche, il regarde à l'intersection entre la ligne correspondant à la somme qu'il a promise et la colonne correspondant au nombre de voix des cartes Influence exposées devant ce fantoche. Il trouve ainsi un "chiffre de faction". Il lance alors un dé et, s' il obtient un résultat inférieur ou égal à ce chiffre, le fantoche se rallie à lui. Dans le cas contraire, il se rallie à l'Opposition (où il est censé être si aucune promesse d'argent ne lui est faite).

Dans le cas du Ministre de l'Intérieur, il faut consulter la colonne immédiatement à droite de celle qui correspond au nombre des voix de ses cartes Influence (si celle-ci est la colonne à l'extrême droite, c'est elle qu'on consulte).

Note : même si, à la suite du jet de dé, le fantoche reste dans l'Opposition, la part de budget qui lui avait été promise doit lui être versée.

LA PETITE JUNTA A 3 JOUEURS

A trois joueurs, il faut appliquer les règles de la **Petite Junta** avec les aménagements suivants :

- le troisième joueur prend le poste de Ministre de l'Intérieur.
- il existe toujours les deux factions de la **Petite Junta** avec lesquelles le Ministre de l'Intérieur peut coopérer ou non.
- le Président est élu normalement au début de la partie, à ceci près que les fantoches ne participent pas au vote.
- aucun des joueurs se trouvant à la tête d'une faction ne peut révéler au Ministre de l'Intérieur la localisation d'un fantoche de son bord.
- les billets qui sont entre les mains des fantoches de la faction du Président ne lui reviennent pas automatiquement après la phase "Opérations Bancaires" d'un tour. Par contre, il peut utiliser cet argent pour financer les frais d'utilisation de certaines cartes politiques (paiement d'un tueur, par exemple). Les billets qui n'auraient pas été dépensés ainsi sont retirés du jeu à la fin du tour.

QUELQUES CONSEILS

Profitez de vos loisirs pour apprendre à mentir, à tricher*, à voler et à dissimuler. Il n'est pas facile pour tout le monde d'adopter un comportement aussi dénué de scrupules que celui des personnages caricaturés dans Junta (à vrai dire, nous préférons espérer qu'il en est ainsi pour vous et vos amis). Nous ne voudrions surtout pas que votre droiture morale vous empêche de vous donner à fond dans une partie, c'est pourquoi nous vous avons concocté un petit programme de préparation en cinq points, un entraînement aux joies de la duplicité auquel seul François d'Assises (et encore !) saurait résister :

1) Copiez cent fois "Ceci n'est qu'un jeu".
2) Regardez une centaine d'épisodes de Dallas ou de Dynasty en prenant d'abondantes notes.
3) Etudiez plus particulièrement le comportement du personnage qui vous paraît le plus ignoble (à cet égard, J.R. Ewing et Alexis Carrington sont, depuis longtemps, en tête du hit-parade !).
4) Lorsque vous vous asseyez à la table de jeu, mettez-vous le mieux possible dans la peau de cet ignoble personnage et appliquez-vous a être aussi vicelard et retors que lui.
5) Si vous jouez avec des gens qui ne vous connaissent pas, profitez des interruptions de jeu pour leur montrer à quel point vous pouvez être sympathique lorsque vous vous comportez normalement.

** Est-il besoin de préciser que nous ne vous engageons pas à ne pas respecter les règles. Ce que nous voulons dire, c'est qu'il est toujours possible de ne pas tenir ses engagements.*

N'oubliez pas que le jeu et la vie sont deux choses bien distinctes. Il pourrait être dangereux de les confondre.

Apprenez à inspirer confiance. Si vous mentez constamment à vos adversaires, personne ne voudra plus vous croire. Jouez franc-jeu et soyez loyal avec ceux dont vous voulez vous faire des alliés. Mais que cela ne vous empêche pas de les mettre de temps en temps sur de fausses pistes...

Ne traînez pas. Si vous êtes habitué à jouer à deux, vous risquez d'être surpris par la durée d'une partie à cinq ou six joueurs. Ce problème peut être aisément résolu si vous ne vous accordez que 30 secondes pour prendre vos décisions lorsque c'est votre tour de jouer. Rien ne vous empêche de mûrir vos choix pendant que les autres jouent.

La vengeance est un luxe : ne cherchez pas à vous venger. C'est une des erreurs les plus courantes chez les débutants que de vouloir immédiatement se venger d'un assassinat ou d'un mauvais coup. Il est bien plus habile de tirer parti de la crainte que votre éventuel désir de vengeance peut susciter chez vos adversaires. Proposez, par exemple, "d'oublier le passé" contre la promesse d'une part substantielle du budget : c'est l'argent qui vous permettra de remporter la victoire, pas la satisfaction d'avoir châtié un adversaire.

Faites preuve de courtoisie. Lorsque vous tentez d'assassiner quelqu'un, et que vous manquez votre coup, excusez-vous. C'étaient les circonstances qui vous avaient contraint à prendre cette regrettable décision... En fait, vous ne le vouliez pas vraiment... A vrai dire, ce n'était qu'un accident... Loin de vous l'idée de recommencer...

Lancez-vous ! Vous n'avez pas la main idéale pour réussir un coup d'Etat à vous tout seul ? Qu'importe, personne ne l'a jamais. Si vous l'attendez, vous risquez d'être assassiné avant de l'avoir obtenue et vous perdrez sur toute la ligne. Si vous faites preuve d'un peu de témérité, il est probable qu'un ou deux joueurs suivront le mouvement et se rangeront dans le camp des insurgés : peut-être n'attendent-ils qu'un chef décidé ? Une fois l'impulsion donnée, il peut vous suffire d'un allié pour l'emporter. De plus, si personne ne se décide à lancer un coup d'Etat, le jeu perd de son sel...

Tirez le meilleur parti de votre poste. Ce n'est pas parce que vous êtes l'Amiral qu'il faut vous décourager. Vous disposez de la redoutable possibilité de pilonner le Palais Présidentiel pour déclencher un coup d'Etat. Mais faites attention : un Amiral aigri qui déclenche un coup d'Etat à chaque tour parce qu'il ne sait pas quoi faire d'autre a peu de chances de se faire des amis. Ne lancez pas plus d'un coup d'Etat tous les deux tours parce que chaque échec ne fait que renforcer la position du Président en place. Vos alliés potentiels risquent, en outre, de considérer que le régime actuel est finalement un moindre mal.

Soyez culotté. Le plus souvent, le Président disposera d'assez de voix pour faire adopter son budget sans problème. Cependant, s'il est avisé, il ne manquera pas de s'accorder une marge de sécurité en distribuant quelques primes à droite et à gauche. Encouragez-le à ne pas vous oublier. Faites-lui comprendre que vous n'êtes pas moins corruptible que votre voisin. Si vous êtes le Ministre de l'Intérieur, insistez lourdement sur les constantes menaces d'insurrection et la nécessité de disposer d'une Police loyale. Si vous êtes Amiral ou Commandant des Forces Aériennes et que vous avez pilonné le Palais Présidentiel, plaignez-vous du prix astronomique des obus et des bombes. Comment ? Le Président ose vous opposer un refus catégorique ? Et alors ? Qu'aviez-vous à perdre ?

Ne laissez passer aucune opportunité. Ce n'est pas parce que vous ne pouvez pas utiliser une carte que vous devez obligatoirement vous en débarrasser. Donnez-la à un autre joueur. Ce genre d'initiative peut présenter beaucoup d'avantages : vous retrouvez une main de six cartes et le joueur en question a une dette envers vous. En outre, la carte reste en jeu et pourra venir mettre un peu de piment dans un éventuel coup d'Etat ou dans un vote. Enfin, le joueur qui a bénéficié de votre générosité peut se sentir votre obligé et vous offrir en retour une carte qui peut vous être des plus utiles.

Sachez manier l'effet de surprise. Vos cartes politiques sous seront bien plus utiles si vous savez les abattre au bon moment. Ne vous croyez pas obligé d'abattre immédiatement une carte Influence de 10 voix. Réservez-la pour le second tour de scrutin si, lors du premier tour, les voix se sont à peu près équitablement partagées; vous risquez alors d'emporter le morceau (à moins qu'un autre joueur ait fait le même calcul que vous...). En attendant qu'un tour se soit écoulé vous pouvez même amener le Président à croire qu'il a suffisamment de voix de son côté pour ne pas risquer grand chose. Si vous réussissez quelques coups d'éclats de ce genre, vous ne manquerez pas d'inspirer à vos adversaires un salutaire sentiment de respect (comment ? Ils peuvent aussi vous prendre pour un dingue ? Et alors... Ca aussi ça peut être un avantage).

Eloignez la suspicion. Veillez à ce que vos cartes et vos marqueurs soient soigneusement disposés devant vous. Vos adversaires seront ainsi moins enclins à supposer que vous voulez leur cacher quelque chose et il y aura donc moins de chances pour qu'ils veuillent vous faire assassiner "au cas où". Nous vous suggérons de séparer clairement votre compte en Suisse de votre argent disponible, d'écarter des autres le marqueur de localisation que vous avez choisi, de mettre bien de côté les marqueurs de contrôle inutilisés et, enfin, de séparer les cartes Influence abattues de vos autres cartes politiques.

N'oubliez pas de mettre un peu d'ordre. Si vous n'avez rien à faire à la fin d'un coup d'Etat, faites donc le ménage sur le plateau de jeu pour préparer le tour suivant. C'est une excellente et utile activité, surtout si vous êtes resté sans rien faire pendant un moment, depuis que le beau-frère du Président a pris vos affaires en main.

Ménagez le suspense. Si la majorité des joueurs se range dans le camp des insurgés dès le début d'un coup d'Etat, l'issue de ce coup devient trop prévisible et tout le monde risque de s'ennuyer .C'est un service à rendre à tout le monde que de ménager un certain suspense. Vous savez aussi bien que le Président que vous êtes, dans le fond, un loyaliste indéfectible (le Président vous a d'ailleurs promis une somme de 5 millions de Pesos si les loyalistes l'emportaient). Mais est-ce une raison pour en parler aux joueurs qui vous proposent de vous joindre à leur insurrection ?

Prenez votre pied, pas les armes ! Nous espérons bien que vos parties de Junta tourneront à l'empoignade générale. Mais sur le plateau de jeu ! Il serait dommage que l'atmosphère devienne pesante ou trop violente parce que certains joueurs se sont trop bien imprégnés de leur personnage. Si un joueur se met à hurler ou à se quereller avec un autre au sujet de l'interprétation de telle ou telle règle, proposez à tout le monde d'aller respirer un grand coup avant de reprendre la partie.

Selon notre expérience, les problèmes qui apparaissent sont souvent dus à une mauvaise compréhension. Si vous annoncez un assassinat ou un coup d'Etat dans le brouhaha général, n'oubliez pas de parler assez fort pour être entendu de tout le monde : cela évitera bien des récriminations.

Il est parfaitement légitime d'en vouloir à un adversaire qui vous a assassiné ou qui vous a trompé au cours d'un coup d'Etat. Si vous tenez vraiment à vous venger, vous pouvez passer le reste de la partie à encourager les tentatives d'assassinat sur sa personne ou à fomenter des insurrections. Il se peut que cela gâche un peu le plaisir des autres, mais si cela peut vous permettre de ne pas sortir de vos gonds...

Nous savons bien que vous saurez vous débrouiller pour jouer correctement à Junta. Tout ce que nous essayons de vous dire, c'est qu'il ne faut pas vous emporter au delà de certaines limites.

Si nous n'avons pas abordé le chapitre des tactiques militaires qu'on peut employer au cours d'un coup d'Etat, c'est parce qu'il est bien plus amusant de les découvrir par soi-même en jouant. De plus, nous ne voudrions pas vous amener à penser qu'il existe une bonne manière de jouer et que c'est cette manière là que vous devriez adopter. Si certaines des suggestions que nous venons de vous faire ne vous plaisent pas, ignorez-les purement et simplement. Nous avons simplement voulu vous aider à apprécier Junta et nous sommes parfaitement conscients du fait que nous ne pouvons pas savoir ce que vous vous aimez le plus dans le jeu.

Eric Goldberg & Ben Grossman

LES CARTES POLITIQUES

Dans Junta, il y a 72 cartes politiques dont le jeu fait un usage très intensif. Voici quelques règles concernant leur utilisation.

Les huit cartes de Poste / contrôle qui comportent une illustration sur les deux faces ne doivent pas être mélangées avec les autres : elles sont destinées à représenter les postes de responsabilités attribués aux joueurs (Président, Amiral, etc.).
L'une d'entre elles, la carte Premier Insurgé ne représente pas un poste de responsabilité. Elle est remise au joueur qui lance un coup d'Etat et qui est donc le "Premier Insurgé".

Les neuf cartes Suffrage ne peuvent être abattues qu'au cours d'un tour de scrutin. Elles sont retirées du jeu une fois le scrutin terminé.

Onze des douze cartes Influence peuvent être abattue à n'importe quel moment de la partie. La carte Fraude électorale ne peut être abattue qu'après un coup d'Etat.

Toutes les cartes Influence abattues restent sur la table, face visible, et sont prises en compte lors de tous les scrutins (elles sont toutefois considérées comme faisant toujours partie de la main du joueur qui ne peut avoir que six cartes en main...).

Les quatre cartes Financement politique secret peuvent être abattues à n'importe quel moment de la partie.

Cinq des sept cartes Corruption (sur lesquels sont représentés des tanks, un policier ou des agitateurs) ne peuvent être jouées que pendant un coup d'Etat. Les deux autres (sur lesquelles on voit une main tendant une liasse de billets) ne peuvent être jouées que pendant l'étape "assassinat" d'un tour.

Les cartes Evénement suivantes peuvent être abattues à n'importe quel moment :

- Carnaval annuel
- Condamnation des Etats-Unis
- Demande de réforme
- Espion en Suisse
- Grève des paysans
- Jour férié
- Mise à sac d'une église
- Pétition estudiantine condamnant la répression
- Rupture de coalition

Les cartes Evénement suivantes ne peuvent être abattues que pendant un coup d'Etat :

- Défense de la Banque Centrale
- Emeute dans les Ghettos
- Formation de ligues patriotiques
- Formation de milices chrétiennes
- Grève des dockers
- Grève générale
- Hélicoptère
- Manifestants
- Protestation estudiantine

Les cartes Evénement suivantes ne peuvent être jouées que pendant un scrutin :

- Panne de courant
- Vacances d'été
- Vérification

La carte Mise en question des compétences du Président ne peut être abattue que pendant l'étape "Formation du Cabinet" d'un tour.

La carte Budget de rechange ne peut être jouée qu'immédiatement après qu'un budget ait été rejeté par la Chambre des Députés.

Les cartes Soulèvement paysan et Prétendant de province peuvent être abattues à n'importe quel moment avant un coup d'Etat.