

JUNTA játékszabály

BEVEZETÉS

Köszöntjük a Banánköztársaság gyönyörű szigetén, ahol a tücskök ciripelését csak a gyakori fegyverzaj szakítja meg éjszakánként. A sziget parasztjai szegények, az értelmisége el van nyomva, a középosztálybeli polgárai pedig majdnem teljesen kihaltak. A levegő páratartalomtól, szúnyogoktól és a forradalom fenyegetésétől sűrű.

A kormányt egy globális nagyhatalom támogatja, amely vastag csekkeket küld, és nem tesz fel kérdéseket. Néhány gazdag uralkodó család verseng azért, hogy elszípkázzák ezt a külföldi segítyt a saját titkos svájci bankszámláikra. Erő, cselszövés, pénz és forradalom csak néhány az ő eszközeik közül.

Mindegyik játékos ezek közül a családok közül jelképez egyet.

ÁTTEKINTÉS

A JUNTA alap verziója 4-7 játékos számára készült. A szabálykönyv végén speciális szabályok vannak 2 és 3 játékos számára. A játék 7 személlyel a legjobb.

A JUNTA egy játéka **2 részből** áll. Az első egy politikai-szatirikus **kártyajáték**, ahol a játékosok kártyákat használnak, hogy befolyásolják a játék menetét szavazatokkal, merénylettekkel és váratlan eseményekkel.

Azonban, amikor egy játékosnak elege lett a cselszövésből és árulásból, puccsot jelenthet be! Eztán a játék a **Puccsjátékra** vált. A JUNTA egy stratégiai táblás játékká válik, használva a nagy térképet és a jelölőket, hogy leszimulálja egy puccs kaotikus harcát. Ahogy a Puccsjáték megoldódott, a játék normál módon, a kártyák használatával folytatódik - amíg egy újabb puccsot be nem jelentenek!

A játék vége

A játéknak azonnal vége, amikor az Elnök nem tud elég pénzt felhúzni a Külföldi Segély pakliból. Amikor ez bekövetkezik, a Svájci Bankszámláján a legtöbb pénzzel rendelkező játékos megnyeri a játékot.

TARTOZÉKOK

A játéktábla

A játéktáblán látható főváros-térképet csak a Puccsjáték alatt használjuk. A Kerületek, a hadsereg Laktanyáit, a Rendőrállomásokat, a Nagykövetségeket és az 5 Hatalmi Központokat (HK-k) területeknek tekintjük, és különböző háttérszínekkel és színes határvonalakkal vannak elválasztva.

A sziget térképén kívül a játéktáblán található a Politikai Pálya (a JUNTA 1-es játékmódjához, a Politikai Játékhoz), ami mutatja, melyik fázisban vannak a játékosok. Továbbá, megtalálható a táblán a Puccspálya (a JUNTA 2-es játékmódjához, a Puccsjátékhoz), ahogyan helyez a Politikai kártyák húzó- és dobópakliainak és a Külföldi Segélynek.

- | | |
|---|---|
| - 64 Politikai kártya | - 6 üres kártya a saját kártyaötleteidnek |
| - 7 Pozíció kártya illusztrációval mindkét oldalukon | - 68 Egység jelölő |
| - 1 Első Lázadó kártya | - 21 Kontroll jelölő a 7 család jelképével |
| - 7 Svájci Bankszámla kártya a 7 család jelképével a hátoldalukon | - 8 Stádium jelölő |
| - 35 Tartózkodási hely kártya a 7 család jelképével a hátoldalukon | - 96 játékpénz 1, 2 és 3 Pesós címletekben (51 1-es, 30 2-es, 15 3-as) |
| | - 6 hatoldalú dobókocka |
| | - 1 Banán |
| | - 1 talp a Banánnak |

A Banánköztársaság Alkotmánya

A szigetet az **Elnök** és a **Parlament** kormányozza. Az Örökös Elnök kinevezi a kormányának tagjait minden fordulóban, begyűjti a Külföldi Segélyt és szétosztja azt. Az Elnököt hivatalából eltávolítani csak halállal, lemondással, Puccsal, vagy alkalmatlansága miatt az Elnöki alkalmatlanság Politikai kártya kijátszásával történő szavazással lehet. A Parlament megválasztja az Elnököt és szavaz a Költségvetésről a Külföldi Segély elosztása miatt.

A Parlamentet az uralkodó családok kontrollálják, akik bizonyos kártyák használatával növelhetik befolyásukat. A játékosok alkotják a Parlamentet és a Kormányt is.

A Kormány tagjai és feladataik

Az Elnök

- Irányítja a Palotaőrséget;
- Megkapja a Külföldi Segélyt (lásd 3. fázis: Külföldi Segély);
- Előterjeszti a Költségvetést (ld. 4. fázis: Költségvetés);
- Kinevezi az embereket a többi 6 Pozícióra.

A Belbiztonsági Miniszter

- Irányítja a Rendőrséget;
- Át tudja venni a Parlamentet hogy kikényszerítse a Költségvetést (ld. 4. fázis: Költségvetés);
- Hozzájut egy ingyenes Merényletkez (ld. 6. fázis: Merényletek).

Az 1. számú Hadsereg-Brigád Tábornoka

- Irányítja az 1. számú Hadsereg-Brigád.

A 2. számú Hadsereg-Brigád Tábornoka

- Irányítja a 2. számú Hadsereg-Brigád.

A 3. számú Hadsereg-Brigád Tábornoka

- Irányítja a 3. számú Hadsereg-Brigád.

A Haditengerészet Admirálisa

- Irányítja a Tengerészgyalogosokat, és tüzelni tud a Hadihajóról (ld. 1. lépés: A Hadihajó és a Légicsapások).

A Légierő Parancsnoka

- Irányítja az Ejtőernyősöket, és végrehajthat Légicsapásokat (ld. 1. lépés: A Hadihajó és a Légicsapások).

Ezen felül, a Kormány minden tagja rendelkezik **1 szavazattal** minden választáson és név szerinti szavazáson.

A szavazás lebonyolítása

A Banánköztársaságban minden szavazás ugyanazt a menetrendet követi. Az Elnök és a Parlament tagjai (vagyis minden játékos) jogosult szavazni. A szavazásokat névsorolvasással tartják, ami **2 körből** áll. Az **1. körben** az Elnök szavaz elsőként; utána minden játékosnak, órajárással megegyező irányban, lehetősége

van szavazni. (Elnökválasztáskor a játékosok a jelentkező **jávéra** szavaznak; Költségvetés előterjesztésekor a *jávéra vagy ellene* szavaznak.)

Minden játékosnak van egy bizonyos számú szavazata a kijátszott

- **Befolyás kártyái** szerint és
- a **Szavazókártyái** szerint, amiket most játszhat ki.

Továbbá, mindenki leadhatja a **Pozíciójával járó szavazatát**. Minden Pozíció 1 szavazattal rendelkezik. 4-7 játékos esetén egy játékosnak nem lehet 2-nél több Pozíciója, tehát legfeljebb 2 további szavazata lehet. Halott játékosok nem szavazhatnak.

Ezen felül, **mindegyik** játékos rendelkezik **1 szavazattal a család fejeként**.

A játékosok leadhatják a Befolyás- és Szavazókártyáikon lévő szavazataikat **különböző jelöltekre** vagy lehetőségekre is. Azonban az egy kártyán lévő szavazatokat ugyanoda kell adni.

Példa: Klaus kijátszotta az Egyház (10 szavazat) és a Konzervatívok (8 szavazat) Befolyás kártyákat. Leadhatja mind a 18 szavazatát Klaus elnökjelöltre - magára - vagy leadhatja az Egyház 10 szavazatát Klausra és a Konzervatívok 8 szavazatát Benre, hogy kimutassa jószándékát.

Ezután egy **2. kör** kezdődik. A játékosok most **további Befolyás- és Szavazókártyákat** játszhatnak ki, amiket hozzáadnak az 1. körben leadott szavazataikhoz.

A 2 kör után **legtöbb összes szavazattal** rendelkező jelölt vagy oldal (*jávéra vagy ellen*) nyeri meg a választást vagy szavazást.

Döntetlen esetén az Elnök dönti el, hogy melyik oldal nyer.

Az Elnök

Az elnök megválasztása

Az Elnököt a szokásos szavazási menetrend szerint választják, ahogy a Banánköztársaság Alkotmányában áll.

A játék elején a játékosoknak meg kell választaniuk az első Elnököt. Ez a választás kicsit eltér a szokásos eljárástól (ld. Az első Elnökválasztás).

Elnöki Merénylet

Ha a régi Elnököt megölik a 6. fázis: Merényletek alatt, a játékosoknak azonnal választaniuk kell egy újat (ld. A szavazás lebonyolítása). A halott Elnöktől balra ülő játékos szavaz elsőként.

Döntetlen esetén dobj ki minden Szavazókártyát és ismételd meg a választást. Ezt folytasd addig, amíg nincs új Elnök.

Az új Elnök korábbi Pozícióit a régi Elnök unokatestvére(i) veszi(k) át (ld. Az Elnök unokatestvére és a halott játékosok Pozíciói). Következésképp, ezek a Pozíciók “befagynak” a következő 2. fázis: A Kormány kinevezéséig. Az új Elnök átveszi a Banánt azonosítás végett.

Elnöki Lemondás

Az Elnök bejelentheti lemondását **bármikor, kivéve Puccs alatt**. Azonnal válasszatok új Elnököt (ld. A szavazás lebonyolítása)!

A régi Elnök használhatja az elnöki szavazatát; ő szavaz elsőként, és újraválasztható.

Döntetlen esetén dobj ki minden Szavazókártyát és ismételd meg a választást. Ezt folytasd addig, amíg nincs új Elnök.

A régi Elnöknek át kell adnia az összes zsebpénzt az új Elnök számára. A régi Elnök átveszi az új Elnök korábbi Pozícióit.

A Politikai kártyák

Bővebben: lásd a 4 oldalas melléklet.

A játékosok **cserélhetnek** felfedetlen Politikai kártyákat. Nem lehet cserélni a 6. fázis: Merényletek vagy a Puccs Következményei alatt. A kártyákat **csak egyszer lehet használni**, utána eldobandók, kivéve a Befolyás kártyákat, vagy amik máshogyan mondják.

Ha leraktál egy kártyát, az kijátszottnak minősül. Ha vannak olyan követelményei, amik nem teljesülnek a lerakásukkor, azonnal el kell dobnod, a kártya hatása nem érvényesül. Kártyákat kijátszani csak a **saját körödben** tudsz, ha csak nincs más írva rá.

Külföldi Segély

Pénzt a Külföldi Segély pakliból csak az Elnök húzhat, a 3. fázis: Külföldi Segély alatt, vagy ha Politikai kártya engedi egy játékosnak. A pakliban maradt pénzt soha nem lehet megszámolni.

Minden játékos lefordítva tartja maga előtt a **saját pénzét**. Ez az ő **zsebpénze** - ellentétben a Svájci Bankszámláján letétbe helyezett pénzével. Más játékos nem nézheti vagy számolhatja meg más pénzét. Egy játékos cserélhet a zsebpénzéből más játékoskal, vagy lemondhat róla bármikor, kivéve amikor egy Merénylet célpontja, vagy a Kivégzőosztag elé küldik. Egy játékos Svájci Bankszámláján lévő pénzét lefordítva a Svájci Bankszámla kártyája alá helyezi. Csak a tulajdonosa nézheti vagy számolhatja meg - a többi játékosnak talán van róla fogalma, mennyi pénz lehet ott, de nem tudhatják a pontos összeget.

Egy játékos sem használhatja a Külföldi Segély paklit vagy a Svájci Bankszámláját pénzváltásra. A túlfizetett pénz egyszerűen elveszik. A használt pénzt mindig tegyéd vissza a dobozba.

FELÁLLÍTÁS

1. Mindegyik játékos választ egyet a hét család közül, akiket az autó, a napszemüveg, a koktél, a gyémánt, az író toll, a zsebóra vagy a szivar jelöl, és elveszi:
 - az 5 **Tartózkodási hely** kártyát, hátoldalaikon a család jelképével,
 - a 3 **Kontroll jelölőt** a jelképével,
 - és egy **Svájci Bankszámla** kártyát.
2. Helyezd a **Stádium jelölőket** a játéktáblára. Helyezd a Politikai Fázis jelölőt a Politikai Pálya első mezőjére, a Puccs Fázis jelölőt pedig a Puccspálya első mezőjére. Helyezd a Stabil jelölőt a Politikai Helyzet mezőre, és a Merénylet jelölőt a Kivégzőosztag Aktivitás a Bankban mezőre. A többi jelölőt tedd félre - később lesz rá szükségetek.
3. Keverd meg a **pénzkártyákat** és tedd lefordítva a játéktáblán kijelölt helyre. Ez a Külföldi Segély.
4. Keverd meg a Politikai kártyákat. Minden játékos húz **5 lefordított kártyát**; helyezd a megmaradtakat lefordítva a játéktáblán kijelölt helyre.
5. Helyezd az **Egység jelölőket** a játéktáblára a következők szerint:
 - a 3 Hadsereg-Brigád 6-6 jelölőjét a számúknak megfelelő Laktanyába,
 - 1-1 Rendőr jelölőt mindegyik Rendőrállomásra,
 - a 4 Palotaőr jelölőt az Elnöki Palotába,
 - a 3 Légicsapás jelölőt és az Ejtőernyősök jelölőt a jelölt helyükre a városon kívül,
 - a Tengerészgyalogos jelölőt a jobb alsó sarokban lévő mezőre.
6. Végül, válasszátok meg az első Elnököt. Kezdjétek az első fordulót a **Politikai Játék 1. Fázisával**.

Az első Elnökválasztás

Mielőtt a játék elkezdődne, a Parlament tagjai (vagyis minden játékos) megválasztják az első Elnököt. A játék tulajdonosa az első, aki állíthat egy vagy több Elnökjelöltet - beleértve magát. Utána minden játékos nevezhet jelölteket.

Minden jelölést **legalább 1 szavazatnak** támogatnia kell. A játékosok leadhatják szavazataikat a **Befolyás- és Szavazókártyákkal**, ahogy az **egy szavazatot** is a család fejeként (de nem a Pozícióért, mivel

még nincsenek kinevezve). Minden játékos szavazhat magára és tartózkodhat is. Senkinek nem kötelező elvállalni az Elnökséget; el lehet utasítani. Ez esetben az erre a játékosra adott szavazatok elvesznek. Aztán a megbeszélések és tárgyalások elkezdődnek, mint egy valós Parlamentben.

Utána jön a **2. kör szavazás**, mint normál szavazásnál.

Döntetlen esetén dobjatok el minden Politikai kártyát, beleértve a már kijátszott Befolyás kártyákat; aztán mindenki húz 5 új kártyát. A játék tulajdonosa felhúzza a Külföldi Segély legfelső pénzét magának, és a szavazás újra kezdődik. Így folytatódik, amíg nem választják meg az első Elnököt, vagy a Külföldi Segély paklija ki nem fogy, amikor is a játék véget ér.

A POLITIKAI JÁTÉK

A JUNTA egy fordulója 9 fázison keresztül zajlik:

1. Fázis: Politikai kártyák húzása

Órajárással megegyező irányban minden játékos húz 2 Politikai kártyát.

2. Fázis: A Kormány kinevezése

Az Elnök kijelöli a Pozíciókat.

3. Fázis: Külföldi Segély

Az Elnök felhúz 8 bankjegyet a Külföldi Segély pakliból.

4. Fázis: Költségvetés

Az Elnök előterjeszti a Költségvetést és a Parlament név szerint szavaz róla.

5. Fázis: Tartózkodási hely kiválasztása

Mindegyik játékos választ egy helyszínt, ahol tartózkodni fog ebben a körben.

6. Fázis: Merényletek

A játékosok bejelentik a Merényleteiket és végrehajtják őket.

7. Fázis: Bankolás

Ha a Bank nyitva van, és egy játékos a Központi Bankot választotta tartózkodási helyéül, átutalást hajthat végre a Svájci Bankszámlájára.

8. Fázis: Puccs

Bármelyik játékos bejelenthet egy Puccsot. Ez esetben a JUNTA a 2-es játékmóddal, a Puccsjátékkal folytatódik.

9. Fázis: Forduló vége

A játékosok előkészítik a játékot a következő fordulóra.

A POLITIKAI JÁTÉK RÉSZLETESEN

Mozgasd a **Politikai Fázis** jelölőt a Politikai Pályán, ahogy haladsz a Politikai Játékban, hogy nyomon tudd követni. A legtöbb akciót csak akkor lehet végrehajtani, amikor megengedettek. Például, Puccsot csak a 8. fázis: Puccs alatt lehet bejelenteni. A **Fázisok** alatt mindegyik játékos a **saját körében** hajthat végre akciókat.

1. Fázis: Politikai kártyák húzása

Az Elnökkel kezdve, órajárással megegyező irányban, mindegyik játékos húz **2 Politikai kártyát**. Ha a húzópakli kifogyott, keverd újra a dobópaklit. A többi játékos nem láthatja a lapjaidat. Száműzetésben lévő játékosok nem húzhatnak kártyákat.

Aztán, az Elnökkel kezdve, órajárással megegyező irányban, mindegyik játékos kijátszhat lapokat. Ez után mindegyik játékosnál **6, vagy kevesebb** lapnak kell lennie a kezében. **Befolyás kártyák a játékos elé letéve beleszámítanak ebbe a limitbe.**

Ha egy játékos nem tud elég kártyától megszabadulni (például, mert nincs olyan lapja, amit ebben a fázisban kijátszhatna) és nem tudja elcserélni őket, a különbözetet el kell dobnia a kezéből vagy az előtte lévő Befolyás kártyákból, amíg le nem megy 6-ra a lapjai száma.

2. Fázis: A kormány kinevezése

Az Elnök kinevezi a Kormány Pozícióit a családoknak (vagyis a játékosoknak) a megfelelő Pozíció kártya odaadásával, **a következő feltételekkel:**

- Az Elnök nem tarthat másik Pozíciót.
- Minden családnak kapnia kell legalább 1 Pozíciót.
- Egy családnak sem lehet 2-nél több Pozíciója.
- Egy család sem tarthat 2 Tábornoki Pozíciót egyszerre.

Példa: Egy 4-személyes játékban az Elnökön kívül mindegyik család 2 Pozíciót fog tartani - egy Tábornokit és egyet a többi 3 Pozíció közül.

A Kormány kinevezésekor az Elnök betarthat korábban tett ígéreteket, ugyanakkor ez nem szükséges. Megtarthatja az előző forduló kinevezéseit, vagy változtathat is. Változtatni csak ekkor lehet a kinevezéseken - akkor sem, ha a fordulóban később más játékos lesz az új Elnök.

3. Fázis: Külföldi Segély

Az Elnök felhúz 8 lefordított bankjegyet a Külföldi Segély pakliból. Nem mutathatja meg senki másnak.

4. Fázis: Költségvetés

Az Elnöknek elő kell terjesztenie egy Költségvetést a Parlament elé. Kijelenti, hogyan szándékozik **elosztani a Külföldi Segély pénzüsségét a játékosok között**. Ezt úgy csinálja, hogy lefordított paklikat alkot a pénzcímletekből és bejelenti, melyik pakliban mekkora összeg van, és melyiket kinek szánja. Nincs kötelezettsége, hogy igazat mondjon az összegekről. Mondhat kevesebbet is - de többet nem, mint ami valójában a pakliban van.

Példa: Ben nem akarja, hogy a többiek megtudják, Jennyt akarja támogatni nagyobb összeggel, hogy megszerezze a hírségét. Azt állítja, Jenny paklijában 2 millió Peso van (2x 1 millió Peso), de az igazából 4 millió Pesót tartalmaz (2x 2 millió Peso).

Az Elnök a felhúzottnál kevesebb pénzt is felterjeszthet a Költségvetésbe (vagy akár semennyit), megtartva magának a maradékot. A felhúzottnál többet is beszámíthat, ha a különbözetet ki tudja egészíteni a saját zsebpénzéből. Az Elnök nem terjeszthet elő olyan Költségvetést, ami másik játékos váltópénzét követelné meg; csak a saját zsebpénzéből válthat pénzt.

Példa: Ha az Elnök 8 db. 3 pesós címletet húzott fel, előterjesztheti, hogy 15 milliót adjon a Belbiztonsági Miniszternek, 6 milliót az 1. sz. Hadsereg-Brigád Tábornokának és 3 milliót a Légierő Parancsnokának. Csak akkor terjeszthet elő további 1 millió Pesót a Haditengerészet Admirálisának, ha van 1 milliója a zsebpénzéből.

Miután a Költségvetést előterjesztették, a Parlament (vagyis a játékosok) név szerinti szavazást tart a szokásos szavazási eljárás szerint. Ha a Költségvetést elfogadták, az Elnök átadja az ígért pénzeket a játékosoknak. Egy játékos kaphat több pénzt, mint amennyit ígértek neki, de **kevesebbet soha**.

Ha a Költségvetést **leszavazzák**, cseréld ki a **Stabil** jelzőt a Politikai Pályán az **Instabilra** a forduló hátralévő részére.

Amikor a Költségvetést leszavazzák, a Belbiztonsági Miniszternek el kell döntenie, hogy ki akarja-e kényszeríteni **fegyverrel** a Költségvetést. Ha igen, helyezd mind a 4 Rendőr egységet a Parlamentbe a játéktáblán. Az Elnöknek ekkor ki kell osztania a pénzeket, mintha normálisan átment volna a

Költségvetés. A **Központi Bank** azonban ebédszünet miatt zárva tart a forduló hátralévő részére. Helyezd az “Ebédszünet miatt zárva” jelölőt a “Bank nyitva” mezőre a játéktáblán.

Ha a **Belbiztonsági Miniszter nem akarja** fegyverrel kikényszeríteni a Költségvetést, ami így megbukik, a Központi Bank szabadság miatt zárva tart a forduló hátralévő részére; helyezd a “Szabadság miatt zárva” jelölőt a “Bank nyitva” mezőre a játéktáblán.

Továbbá, az Elnök megtartja az összes pénzt, amit felhúzott a Költségvetéshez.

A Költségvetés és a Központi Bank

Ebédszünet miatt zárva:

Ha a Központi Bank ebédszünet miatt bezár a kikényszerített költségvetés miatt, a játékosok **nem hajthatnak végre tranzakciókat** a Svájci Bankszámlájukra a 7. Fázis: Bankolás alatt. Helyette, azok a játékosok, akik a Központi Bankot választották az 5. Fázis: Tartózkodási hely kiválasztása alatt, csak a 9. Fázis: Forduló vége alatt hajthatnak végre tranzakciót.

Szabadság miatt zárva:

Ha a Költségvetés megbukik, a Központi Bank szabadság miatt bezár, és **egy játékos sem** bankolhat a **következő fordulóig**, akár a Központi Bankot választotta tartózkodási helyéül, akár nem.

5. Fázis: Tartózkodási hely kiválasztása

Mindegyik játékosnak ki kell választani egy helyszínt, ahol ebben a körben tartózkodik, vagy Száműzetésbe vonulhat.

5 lehetséges **Tartózkodási hely kártya** van:

- Központi Bank
- Főhadiszállás
- Otthon
- Szerető
- Nightclub

Mindegyik játékos kiválaszt egy kártyát és **lefordítva** maga elé helyezi. A többi 4 kártyát lefordítva félre rakjuk. Ezeknek a helyszíneknek nincs köze a játéktáblához. Egy játékos Tartózkodási helye kizárólag a kártyaválasztásán múlik, a játéktáblát csak Puccs alatt használjuk.

Helyszínek

Nem mindegyik helyszín biztosít akciót. Közülük 3 (**Otthon, Szerető, Nightclub**) arra használható, hogy elbújjunk a Merénylek elől (ld. 6. Fázis: Merényletek). Csak 2 helyszín rendelkezik tényleges funkcióval:

- **Központi Bank:** Akik a Központi Bankot választják, később tranzakciót hajthatnak végre a Svájci Bankszámlájukra (ld. 7. Fázis: Bankolás és 9. Fázis: Forduló vége).

- **Főhadiszállás:** Akik a Főhadiszállást választják, később **Puccsot jelenthetnek be** akkor is, ha éppen akkor a politikai helyzet Stabil.

Száműzetés

A játékos Száműzetésbe is vonulhat ebben a Fázisban úgy, hogy bejelenti, és az egyik Konroll-jelölőjét a játéktáblán található valamelyik Nagykövetségre helyezi. A Száműzetésbe vonult játékos **játékon kívülinek** számít. Biztonságban van a 6. Fázis: Merényletek alatt, de ő sem bérelhet fel Merénylet.

Továbbá, nem végezheti ki az Elnök (régi vagy új) a Puccs Következményei alatt. A Száműzetésbe vonult játékos nem vehet részt szavazáson/választáson, és nem irányíthat egységeket Puccs alatt - az egységei nem mozognak.

A Száműzetésbe vonult játékosok általában megtartják pozíciójukat a következő 2. Fázis: Kormánykinevezésekig.

Az **Elnök** nem vonulhat Száműzetésbe, amíg le nem mond előbb, ami azonnal új Elnökválasztást eredményez.

Visszatérés a Száműzetésből

A 9. Fázis: Forduló vége alatt a Száműzetésbe vonult játékosok visszatérhetnek a szigetre, **miután** a többiek befejezték a banki tranzakcióikat, **ha fizet egy címletet** a zsebpénzéből. Ha nem tér vissza, a Svájci Bankszámlájáról **kell befizetnie egy címletet**, hogy folytathassa a fényűző életét külföldön.

Ha a játékos nem tudja kifizetni a visszatéréshez szükséges pénzt a zsebpénzéből, helyette a Svájci Bankszámlájáról kell befizetnie. Ha onnan sem tudja, és csak a külföldi nagyhatalmak jólétéből él, fizetés nélkül biztonságban visszatérhet.

Megjegyzés: Száműzetésbe vonult játékos továbbra is megnyerheti a játékot, ha a játék véget ér és neki van a legtöbb pénze a Svájci Bankszámláján.

6. Fázis: Merényletek

Ebben a Fázisban a játékosoknak lehetősége van megtippelni a többi játékos Tartózkodási helyét és megölni őket a Merénylet-kártyák kijátszásával.

Először a Belbiztonsági Miniszter jelenti be a Merényleteit, ha vannak. Ő kontrollálja a Halálosztagot és rendelkezik egy ingyenes Merénylettel, vagyis bejelenthet egyet Merénylet kártya kijátszása nélkül. Bármelyik más Merényletet (általa vagy másik játékos által) Merénylet kártyával kell támogatni. A Belbiztonsági Miniszter után **órajárással megegyező** irányban a többieknek is van lehetőségük bejelenteni a Merényleteiket.

A Merénylet **bejelentéséhez** ki kell játszani a Merénylet kártyát, megnevezni a célszemélyt és megtippelni a Tartózkodási helyét. Egy helyszínt sem fedünk fel, amíg az összes Merényletet be nem jelentették. Ha egy játékos Tartózkodási helyét kitalálták, az illető meghal, hacsak a Merénylet kártya vagy egyéb Politikai kártya máshogyan nem rendelkezik. A Merényletek kiértékelése a bejelentésük sorrendjében történik, azok részéről is, akiket közben meggyilkoltak.

Egy játékos annyi Merényletet jelenthet be, ahány Merénylet kártyája van. Próbálkozhat ugyanarra a játékosra különböző helyszíneken, vagy különböző játékosokra. Megcélozhat különböző vagy ugyanazon Tartózkodási helyeket. Az ennek megfelelő számú Merénylet kártyát azonnal ki kell játszania.

A Miniszter **Halálosztaga** a **Központi Bankban** csak minden második fordulóban hajthat végre Merényletet. Amikor a Halálosztag megtámadja a Központi Bankot, cseréld ki a “Merénylet” jelölőt a “Nincs Merénylet” jelölőre. Amíg a “Nincs Merénylet” jelölő játékban van, a Halálosztag nem hajthat végre Merényletet a Központi Bankban akkor sem, ha idő közben másik játékos lett a Belbiztonsági Miniszter. Ugyanakkor a Halálosztag Merényelhet bármelyik másik Tartózkodási helyen.

A Merényletek következményei

A meghalt játékos azonnal kidobja az összes Politikai kártyáját (beleértve a felfordított Befolyás kártyákat), és átadja az összes zsebpénzét a sikeres meggyilkolását elrendelő játékosnak. Ha egy már halott játékos gyilkol meg valakit, a zsebpénzét vegyék ki a játékból.

A **meggyilkolt játékos** az adott forduló végéig halott marad. Nem hajthat végre semmilyen akciót a következő forduló kezdetéig, amikor is a családja kinevezte utódját a háza fejének. Ha az **Elnököt** gyilkolják meg, új Elnököt választunk a szokásos **szavazási eljárás** szerint, az utolsó Merénylet

kiértékelése után azonnal.

Ha bárki ellen sikeresen Merényletet hajtottak végre, cseréld ki **Stabil** jelölőt a Politikai Pályán az **Instabil** jelölőre (hacsak nincs már ott).

A Svájci Bankszámlákra soha nincsen hatással egy játékos halála. Ha az **összes** játékost meggyilkolják ebben a Fázisban, a játéknak vége és mindenki veszít.

Az Elnök Unokatestvére és a meghalt játékosok Pozíciói

Ha bárki meghal a 6. Fázis: Merényletek alatt, az Elnök felszólítja az Unokatestvérét, vagyis saját magát, hogy vegyen át egy (és csak 1) üresen hagyott Pozíciót. Az Elnök használja a Pozíció szavazatát és irányítja az egységeit. Az Elnök megtartja ezt a Pozíciót a következő 2. Fázis: Kormánykinevezésekig.

Ha több, mint 1 üres Pozíció maradt, az Elnök továbbra is csak 1-re nevezheti ki az Unokatestvérét. Az összes többi üres Pozíció be van fagyasztva, azaz nem szavazhatnak és az egységeiket nem vesszük figyelembe Puccsnál. Ha a Belbiztonsági Miniszter halott, a különleges képességei nem használhatóak, amíg újra ki nem neveznek valakit.

7. Fázis: Bankolás

Ebben a Fázisban, az Elnökkel kezdve órajárással megegyező irányban, mindenki, aki a Központi Bankot Választotta Tartózkodási helyéül, **befizethet** pénzt a Svájci Bankszámlájára vagy **felvehet** róla, ha a **Bank Nyitva** van, és nem gyilkolták meg őket ott. Hagyjátok ki ezt a Fázist, ha a Központi Bank zárva van.

Pénzbefizetés és Pénzfelvétel

A játékosok **befizethetnek** pénzt a Svájci Bankszámlájukra úgy, hogy a zsebpénzüik egy részét vagy egészét lefordítva a Svájci Bankszámla kártyájuk alá helyezik. Pénzt **felvenni** úgy lehet, hogy a kártya alól a zsebpénzébe rakják a pénzt. A Svájci Bankszámlán lévő pénz csak ott maradhat, vagy felvehetik. Soha nem használható megvesztegetésre, valaki kifizetésére, vagy más játékosokkal való kereskedelemre, amíg ki nem vették először a pénzt.

8. Fázis: Puccs

Minden forduló elején a Politikai Pályán a Politikai helyzet mezőn a Stabil jelölőnek kell állnia. A forduló alatt néhány esetben ez kicserélődik az **Instabil** jelölőre. Ilyen esetben az Elnökön kívül bármelyik játékos elindíthat egy Puccsot. Olyan játékos, aki a **Főhadiszállást** választotta Tartózkodási helyéül (és még életben van), indíthat Puccsot akkor is, ha a Politikai helyzet **Stabil**.

Az **Instabil** jelölőt akkor lép a játékba, amikor:

- a Költségvetés megbukik (ld.: 4. Fázis: Költségvetés);
- bármelyik játékost sikeresen megmerényelték (ld.: 6. Fázis: Merényletek);
- egy Puccs eseménykártyát (Politikai kártya) kijátszanak.

Az Elnöktől balra ülő játékosal kezdve, órajárással megegyező irányban, a játékosoknak lehetőségük van **Puccsot indítani**, vagy visszautasíthatják azt.

Puccs indítása

A játékos azáltal indíthat Puccsot, hogy:

- kijátszik egy Puccs eseménykártyát, ami új egységeket hoz be a játékba (Diákok, Lázadók, Tüntető, Sztrájkolók, Bankőrök, Honvédelmi Liga, Keresztény Milícia és a Helikopter);
- mozgatja az egységeit (ez a játékos első lépésének számít a Lázadó Fázisban; vagyis ezek az egységek nem léphetnek újra a Lázadó Fázisban);
- bejelent egy bombázást a Légierő részéről (ha a játékos a Légierő Parancsnoka) vagy a

Hadihajóról (ha a játékos a Haditengerészet Admirálisa).

A Puccsot indító játékos maga elé teszi az **Első Lázadó** kártyát. Amikor egy Puccsot bejelentenek, a játék a másik játékmóddal, a **Puccsjátékkal** folytatódik. Ha nem jelentenek be Puccsot, a játék a 9. Fázis: Forduló végével folytatódik. Fordulóként csak 1 játékos indíthat Puccsot.

9. Fázis: Forduló vége

Ha a Központi Bank Ebédszünet miatt zárva tartott, most újra kinyit. Az Elnökkel kezdve, mindenki, aki a Központi Bankot választotta Tartózkodási helyéül, most végrehajthatja a tranzakcióit.

Cseréld ki az Instabil jelölőt a Stabílra egy vegyél le minden jelölőt a Bank Nyitva mezőről, ha szükséges. Rakd vissza a Politikai Fázis jelölőt a Politikai Pálya első mezőjére és a Puccsfázis jelölőt a Puccspálya első mezőjére.

Ha volt Puccs, vond vissza minden egység jelölőjét a játéktáblán a kiinduló területére.

Ha a Nincs Merénylet jelölő játékban volt egy teljes fordulóig, cseréld ki a Merénylet jelölőre. Máskülönben ott marad.

A halott játékosok családja megegyezett az új családfőkben. A Száműzetésben lévő játékosok visszatérhetnek a szigetre (ld.: Visszatérés a Száműzetésből).

A jelenlegi forduló véget ér és egy új kezdődik az 1. Fázis: Politikai kártyák húzásával.

A PUCCSJÁTÉK

Amikor a politikai folyamat akadályokba ütközik, mindig van egy B-terv: Utcára vonulni és kifejezni az elégedetlenséget lövöldözéssel. Semmi nem tudatja jobban az Elnökkel, hogy helytelenítet a kormányzását, mint ha lebombázza a palotáját.

Kezdő állás

A harci egységek többsége ugyanazon a területen kezd, mint a Felállításnál. A **Rendőrszetonok** vagy a Rendőrállomásokon kezdenek, vagy a Parlamentben, ha a Belbiztonsági Miniszter kikényszerítette a Költségvetést. A Puccs alatt **megölt** egységek újra bevetethők lesznek a **következő Puccsban**.

A Puccs áttekintése

A Puccs elején az **Első Lázadó** mozgatja először az egységeit. Utána mindegyik másik játékos, tőle órajárással megegyező irányban, mozgathatja az egységeit, ha szeretné. Azonban bárki, aki ekkor mozog vagy tüzel, **Lázadónak számít**. Következésképpen, az Elnök nem mozgathatja egységeit és nem **lőhet vissza**, amikor rájuk lőnek ez alatt kezdeti Lázadás fázis alatt. Ugyanez vonatkozik mindazokra, akik **lojálisak** akarnak maradni a kormányhoz.

A kezdeti Lázadás fázis után **6 további teljes Puccs fázis** van.

Mindegyik Puccs fázis (beleértve a kezdeti Lázadás fázist) egy **Mozgatás** és egy **Ütközet** szakaszra oszlik. A **Mozgatás** szakaszban mindegyik játékos, adott sorrendben, mozgatja az egységeit és kijátszhat odaillő Politikai kártyákat. Miután minden mozgatás megtörtént, kiértékeljük a **Ütközeteket**. Az Ütközet szakasz alatt nem lehet kijátszani kártyákat.

A 6. Puccs fázis végén meghatározzuk, melyik oldal (a Lázadók vagy a Lojalisták) nyert. Az az oldal, amelyik az 5 **Hatalmi Központ** (a piros területek a térképen) többségét uralja, megnyeri a Puccsot. Miután a Puccs kiértékelésre került, játék visszatér a Politikai játékba, a 9. Fázis: Forduló végébe.

Mindegyik Puccs fázis végén a Puccs fázis jelölőt egy mezővel előre mozgatjuk a Puccspályán. Ha bármikor a Puccs alatt az összes játékos megegyezik az Elnök vagy a Lázadók győzelmében, befejezhetik a Puccsot és közvetlenül a 9. Fázis: Forduló végére mehetnek.

A Puccs menete a következő:

- Lázadó fázis (0. Puccs fázis)
- 1. Puccs fázis
- 2. Puccs fázis
- 3. Puccs fázis
- 4. Puccs fázis
- 5. Puccs fázis
- 6. Puccs fázis

Mindegyik fázis további 2 szakaszra oszlik

A. Mozgatás

B. Ütközet

Az **Ütközet** további alszakaszai:

1. A Hadihajó és a Légierő beérkező lövedékei;
2. 3 sortűz a bejelentett területeken.

Lázadók és Lojalisták

Kétféleképpen lehet Lázadóvá válni:

- Mozgás vagy lövés által a kezdeti Lázadó fázisban.
- Ha rálőssz egy Palotaőr egységre bármikor (függetlenül attól, hogy ki irányítja őket).

Aki Lázadóvá válik, megfordítja a Pozíció kártyáját a Lázadó oldalára. Aki **Lojalista** kíván maradni, a Lázadó fázisban nem mozgathatja az egységeit és nem löhet vissza amikor rálőnek. Aki Lázadóvá válik, Lázadó marad a Puccs végéig. Az Elnök sosem válhat Lázadóvá.

Halott vagy Száműzetésben lévő játékosok egységei

Mivel halott vagy száműzetésben lévő játékosok nem irányíthatják az egységeiket, ezeket figyelmen kívül hagyjuk a Puccs alatt, hacsak nem irányítja őket az Elnök Unokatestvére. Nem mozoghatnak, nem löhetnek rájuk és nem is számláljuk őket a területek kontrollálásának kiértékelésekor.

Egy Puccs fázis menete (beleértve a Lázadó fázist)

A Szakasz: Mozgatás

Lázadó fázis (0. Puccs fázis)

A Lázadó fázisban az **Első Lázadó** mozgatja elsőként az egységeit. Utána mindegyik másik játékos, tőle órajárással megegyező irányban, mozgathatja az egységeit. (Emlékezz, aki mozog ekkor, az Lázadóvá válik, tehát aki Lojalis akar maradni, annak nem szabadna.)

Rendőri válaszlépés

Ha bármelyik Lázadó kijátszik egy **Politikai kártyát**, ami a Lázadókat, Diákokat, Sztrájkolókat vagy Tüntetőket felhelyezi a játéktáblára, a **Belbiztonsági Miniszter** az első teljes Puccs fázis Mozgatás szakaszában mozgathatja bármennyi Rendőr egységét **egy vagy több területre**, ahol ezek az új egységek éppen tartózkodnak. Ez a lépés nem minősül a Miniszter Mozgatásának, és az egységek közötti távolság nem számít. Az sem számít, hogy a Miniszter Lázadó vagy Lojalista.

Ha egy Politikai kártya új Lázadó egységeket helyez a térképre a Lázadó fázis után, a rendőri válaszlépés lehetőség nem áll a Miniszter rendelkezésére.

Puccs fázis (1-6)

Az első teljes Puccs fázissal kezdve az Első Lázadótól balra ülő játékos kezd; a többi játékos órajárással megegyező irányban követi. Minden további Puccs fázis **új kezdő játékos**a az előzőtől balra ülő lesz. A kezdő játékos maga elé teszi a banánt jelzésként. A Lázadók és a Lojalisták is lépnek mind a 6 normál Puccs fázisban.

A Mozgatás szakasz alatt egy játékos **bármennyi egységét** mozgathatja egy területről - amiket közösen **osztagnak** nevezünk - egy **szomszédos** területre. Hátrahagyhatja néhány egységét, ha szeretné.

Egy játékos **csak egy területről** mozgathatja az egységeit Puccs fázisonként, azon területek számától függetlenül, ahol van osztaga. Nem mozgathat egységeket egyszerre több területről.

*Kivételek: Ha az **Elnök Unokatestvére** magára vállal egy Pozíciót, az Elnök tehet egy plusz lépést az Unokatestvére egységeivel. Az Unokatestvér akkor mozgatja az egységeit, amikor normál esetben az a játékos jönne, akinek a Pozícióját átvette.*

*A **Helikopter** (ami csak egy speciális Puccs eseménykártya kijátszásával kerül játékba) 2 területnyit léphet a körében. 1 területnyit más egységekkel együtt tehet meg, majd 1-et egyedül, vagy bemehet egy barátságos egységeket tartalmazó területre és aztán velük együtt léphet még egy mezőre.*

Senkinek soha nem kötelező mozgatnia az egységeit.

Egységek átruházása

A játékosok szabadon **átadhatják vagy elcserélhetik** az általuk kontrollált egységeket **más játékosokkal**. A játékosoknak a családjuk jelölőjét rá kell helyezniük azokra az osztagokra, amiket nem a Pozíciója révén kontrollál. Egyetlen egység sem mozoghat vagy vehet részt ütközetben kétszer egy szakaszban. Egy adott időben csak 1 játékos kontrollálhat 1 egységet.

Ejtőernyősök és Tengerészgyalogosok

A **Légierő Parancsnoka** irányítja az Ejtőernyős egységet. Az Ejtőernyős egység bármelyik területen landolhat a Parancsnok Mozgatása alatt. Ez **nem** számít a Parancsnok lépésének.

A Haditengerészet Admirálisa irányítja a Tengerészgyalogos egységet. A Tengerészgyalogos egység a Hadikikötővel szomszédos területeken szállhat partra, vagy a 1. sz. Brigád Laktanyájának mezőjén az Admirális Mozgatása alatt. Ez **nem** számít az Admirális lépésének.

Az Ejtőernyősök és a Haditengerészek is a normális szabály szerint mozoghatnak a Puccs további része alatt. Amint egyszer bevetették őket, nem “érhetnek földet” újra a következő Puccsig, akkor sem, ha megsemmisítették őket.

Új egységek

Új egységeket **Politikai kártyák** (pontosan a Puccs eseménykártyákkal) **kijátszásával** lehet játékba hozni. Ezek a kártyák jelzik, milyen egységet, mennyit és hova kell tenni. Mozoghatnak egyanabban a Puccs fázisban, amelyikben játékba hozták őket, ha a játékosnak van még lépése.

B Szakasz: Ütközet

Ütközet bármelyik területen kialakulhat, ahol más játékosok által kontrollált egységek vannak. Az Ütközet 2 alszakaszra van osztva, és **területről területre** értékeli ki őket. Ha két játékos egységei között több területen is létrejön Ütközet, az Első Lázadó dönti el a kiértékelés sorrendjét. Ha egyik, egy területen lévő egységeket kontrolláló játékos sem dönt úgy, hogy támad, akkor nincs Ütközet.

1. Alszakasz: A Hadihajó és a Légierő

Az a játékos lép először, aki órájárással megegyező irányban közelebb ül az Elnökhöz. Bejelenti, melyik osztagra kíván lőni. Bármelyik területre lőhet a játéktáblán. A távolság nem számít.

A Hadihajó **egyszer** tüzelhet **mindegyik Puccs fázisban**.

A Légierő 1 Légicsapást hajthat végre a **3 különböző Puccs fázis** mindegyikében. Amikor végrehajtja a Légicsapást, fordítsd le a egyik Légicsapás jelölőt. Ha egy ellenséges egység megsemmisült ebben a fázisban, nem tüzelhet a 2. Alszakaszban.

2. Alszakasz: Sortüzek

Ha több, mint 2 játékos egységei vannak egy területen, ütközet törhet ki ott. Az **Első Lázadó** dönti el az ütközetek kiértékelésének sorrendjét. Minden ütközet után az Első Lázadó döntheti el a következő kiértékelendő területet, amíg minden területen minden ütközet a szembenálló oldalak egységei közt kiértékelésre kerül. Ha egy területen minden játékos egyetért, ott kerül sor ütközetre.

Fontos: Legalább 1 Palotaőrt tartalmazó területen az ütközeteket ki kell értékelni, mivel egy játékos ekkor is Lázadóvá válhat a Puccs alatt azzal, hogy tüzet nyit rájuk.

Egy területen az ütközet kiértékelése 3 sortűz kockadobásával történik. Mindegyik sortűz folyamán mindegyik egység (jelölő) egyszer támadhat. A sortűzek kiértékelése egyszerre zajlik.
<i>Megjegyzés: A Lázadó fázis alatt a lojálisnak maradni kívánó játékosnak muszáj elutasítania a tűzharcban való részvételt, és nem lőhet vissza.</i>
Mindegyik sortűz után azonnal vegyétek le az áldozatokat a játéktábláról. Ha egy sortűzet kiértékeltetek, folytassátok a következő sortűzzel a területen, amíg mind a hármat ki nem értékeltétek.
<i>Példa: Andy egységei megölik Ben néhány egységét az ütközetben. Ben egységei még visszalőhetnek az aktuális sortűz alatt, mielőtt levennénk őket a tábláról.</i>
Mindegyik sortűz alatt, az ütközetben részt vevő játékosok eldönthetik, mennyi és melyik egységeik támadják melyik játékos. A játékosok nem külön az egységekre lőnek. A jelenlegi Puccs fázis alatt másik területről visszavonult egységekre nem lehet lőni. Kockadobás és Ütközet esemény Mindegyik egység rendelkezik egy számmal a jelölőjén. Ez a támadások száma, ahányat az az egység végre hajthat. Egy (1)-es számmal rendelkező egység fegyveresnek minősül; dobj egy kockával minden ilyen jelölőért. Egy (1/2)-es számmal rendelkező egység fegyvertelennek minősül; dobj egy kockával minden pár jelölőért, amelyek támadnak. Mindegyik Palotaőr jelölője egy (1*)-gal rendelkezik; az egység egy kockával lő, hacsak nincs az Elnöki Palotában. Ha ott van, két kockával lő. A Hadihajó (3) három kockával lő. A Légicsapás (6) mindegyik hat kockával lő. Egy ellenséges jelölő megsemmisül minden 6-os dobásért. Az ellenség játékosa dönti el, melyik jelölőjét veszik le a térképről. Visszavonulás Miután mindhárom sortűzet kiertékelték, az egységek visszavonulhatnak. A játékos(ok), aki(k) a legkevesebb egységet veszítették el, nem vonulhatnak vissza. Ha mind egyetértenek, megakadályozhatják néhány, vagy az összes játékosnak a visszavonulást. Máskülönben a játékosoknak vissza kell vonulniuk az egységeikkel. (Döntetlen esetén senki nem vonul vissza.) A visszavonuló játékos olyan szomszédos területre mozgatja az osztagát, ahol nincs egy egység sem, kivéve, ha az egység tulajdonosa megengedi ezt neki (több játékos esetén mindenkinek engedélyeznie kell). Ha nincs hova visszavonulni, az egész osztag lekerül a játéktábláról. Az osztagok az adott kör sorrendjében vonulnak vissza. <i>Megjegyzés: Visszavonuló egységek a jelenlegi Puccs fázisban nem lőhetnek, és rájuk sem lehet lőni a Puccs fázis hátralévő részében.</i> Nagykövetségek Nagykövetség területén nem lehet ütközet. Bármennyi és az összes játékos rendelkezhet egységekkel ugyanabban a Nagykövetségben. A Puccs vége Oldalváltás A hatodik Puccsfázis végén mindegyik játékosnak be kell jelentenie magát Elnök-oldalinak vagy Junta-oldalinak. Az Első Lázadóval kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban, minden játékosnak be kell jelentenie, melyik oldalt támogatja. Egy játékos akkor is bejelentheti magát Junta-oldalinak, ha Lojalista, vagy Elnök-oldalinak, ha Lázadó. Az Elnök automatikusan Elnök-oldali, és soha nem lehet Junta-oldali.

A Puccs győzelme

A **Lázadók** akkor **kontrollálnak** egy területet, ha azon minden egység Junta-oldali játékoshoz tartozik - függetlenül attól, hogy Lojálisak voltak-e korábban, vagy sem.

Ha egy területen nincs egy egység sem, vagy van rajta legalább 1 egység, ami Elnök-oldali játékoshoz tartozik, az a terület az **Elnök által kontrolláltnak** számít.

Az az oldal, amelyik kontrollál **legalább 3-at az 5 Hatalmi Központ (Központi Bank, Parlament, Elnöki Palota, Rádióállomás, Vasútállomás)** közül, megnyeri a Puccsot.

A Puccs következményei

Ha az Elnök oldala nyert, az Elnök bármelyik egy Lázadó játékost a **Kivégzőosztag** elé küldhet, hogy megöljék (zsebpénze az Elnökhöz kerül). Aztán a Puccsnak vége, és a játék a 9. Fázis: Forduló végével folytatódik.

Ha a Lázadók nyertek, a lázadó játékosok azonnal egy **Juntát** alkotnak, hogy megválasszák az új Elnököt.

Amikor a Lázadók nyernek, a következő pártok alakulnak ki:

- az Elnök;
- Lojalisták, akik lojálisak maradtak az oldalválasztáskor;
- korábbi Lojalisták, akik Junta-oldalinak jelentették be magukat;
- Lázadók, akik Elnök-oldalinak jelentették be magukat;
- Lázadók, akik Junta-oldalinak jelentették be magukat.

A Junta

A Junta-oldali Lojalisták nem tagjai a Juntának!

A Junta most **megválasztja az új Elnököt a tagjai közül**. Ez a szavazás nem követi a szokásos szavazási eljárást, hanem:

A Junta mindegyik tagja **1 szavazattal** rendelkezik a családja fejeként. A Pozíciók, Befolyás- és Szavazókártyák szavazatait figyelmen kívül hagyjuk. Az Első Lázadó dönt döntetlen szavazás esetén.

Az új Elnök bármelyik egy játékost Száműzetésbe vagy a **Kivégzőosztag** elé küldheti (beleértve a korábbi Lojalistákat, jelenlegi Lojalistákat, a volt Elnököt, vagy a Junta bármelyik tagját). A megölt játékosnak azonnal át kell adnia a zsebpénzét az Elnöknek. Ezután a Juntát felszámolják, és a játék a 9. Fázis: Forduló végével folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ahogy az Elnök észreveszi a 3. Fázis: Külföldi Segély alatt, hogy nem tudja felhúzni a szokásos **8 címletét** a Külföldi Segély paklijából. A **Svájci Bankszámláján legtöbb pénzzel** rendelkező játékos a győztes. A játékosok zsebpénze nem számít ebbe bele. Döntetlen esetén több nyertes van. Megnyerheted a Juntát holtan vagy Száműzetésben is. Ha mindegyik játékos egyidőben meghal a merényleteknek köszönhetően, mindenki veszít.