

# JUNTA

## UN GIOCO DI POTERE, INTRIGO, DENARO E RIVOLUZIONI

### La nazione

Benvenuti nella favolosa isola della nazione de la República de las Bananas o, come la chiamiamo noi, la Repubblica delle Banane, dove nella notte il pacifico frinire dei grilli è interrotto soltanto da qualche sparatoria a colpi di arma da fuoco. I contadini dell'isola sono poveri, la libertà di pensiero è oppressa e a malapena esiste una classe media. Il clima è umido e l'aria è piena di zanzare, e puzza di rivoluzione e colpi di stato.

Il Governo è sovvenzionato da una superpotenza mondiale, che non fa molte domande. Una cricca di famiglie straricche governa lo stato, con lo scopo di riempirsi le tasche del denaro e dei contributi allo sviluppo e trasferirlo nei propri conti bancari in Svizzera. Il potere, l'intrigo, il denaro e le rivoluzioni sono semplicemente degli strumenti per raggiungere i loro obiettivi. Ogni giocatore controlla una di queste famiglie.

### Panoramica

Junta è un gioco che normalmente va giocato da 4 a 7 giocatori. L'ideale è una partita con 7 giocatori.

Il gioco si compone di due parti. La prima consiste in un gioco di carte di satira politica nel quale i giocatori cercano di condizionare il corso degli eventi a loro favore, attraverso votazioni, omicidi ed altri imprevisti.

La seconda parte del gioco si verifica quando viene proclamato un Colpo di Stato (Golpe). A questo punto Junta diventa un gioco da tavolo strategico in cui i segnalini sono mossi sulla mappa, rappresentando le battaglie e il caos di un vero Colpo di Stato. Dopo che il Colpo di Stato viene risolto, Junta ritorna ad essere un gioco di carte, fino al Colpo di Stato successivo.

Il gioco termina quando il Presidente non può attingere sufficienti fondi dal mazzo degli aiuti allo sviluppo. Il vincitore del gioco è il giocatore che in quel momento ha accumulato il maggior quantitativo di soldi nel proprio conto corrente in Svizzera.

### Materiali di gioco

#### Il tabellone

La mappa dell'isola viene utilizzata unicamente durante un Golpe. I quartieri, le basi militari, le aree di polizia, le ambasciate, e i cinque importanti centri di potere sono località delimitate distintamente.

Nella parte superiore del tabellone sono elencate, in appositi spazi, le fasi del turno del gioco politico, indicando di volta in volta in quale fase ci si trova in quel momento.

#### Il mazzo delle carte politiche

- Le carte **Attentato** consentono di effettuare un tentativo di assassinio nella fase 6 del turno.
- Le carte **Corruzione** consentono di corrompere alcune unità o difendersi da un attentato. Per giocare queste carte, occorre avere in mano del denaro. Il denaro speso per le carte corruzione è posto a faccia in su nella parte inferiore del mazzo degli aiuti allo sviluppo sul tabellone.
- Le carte **Evento** permettono di attivare delle circostanze altrimenti non consentite dalle regole.
- Le carte **Influenza** forniscono dei voti alla propria fazione per le votazioni. Alcune di esse possono anche aiutare la famiglia per operazioni di assassinii o corruzioni. Una volta giocata, una carte influenza rimane in gioco fino a quando il capofamiglia non viene ucciso o si verifica qualche altra circostanza che impone di scartare la carta. Ogni carta influenza in gioco conta come se fosse in mano al giocatore e non può essere scambiata.
- Le carte **Donazioni Politiche Segrete** vengono scartate in cambio della prima banconota in cima al mazzo degli aiuti allo sviluppo.
- Le carte **Voto** possono essere utilizzate durante le votazioni. Al termine della votazione devono essere scartate.

I giocatori possono sempre scambiare o cedere le carte nella propria mano con altri giocatori, tranne durante le fasi Tentativi di Assassinio e Conseguenze del Golpe. Se un giocatore è bersaglio di un assassinio o è davanti al Plotone di Esecuzione, non può giocare alcuna carta a meno che la carta stessa non lo preveda esplicitamente. Tutte le carte sono giocate una sola volta e vanno scartate, con l'eccezione delle carte Influenza e di ogni altra carta che indichi diversamente.

Quando un giocatore pone una carta scoperta di fronte a sé, significa che l'ha giocata. Se la carta prevede di essere utilizzata in un momento diverso da quello in cui viene usata, essa viene scartata senza che siano prodotti i suoi effetti.

#### Gli Aiuti allo Sviluppo

Il mazzo degli aiuti allo sviluppo è composto da 96 banconote da 1, 2 o 3 milioni di Pesos, che sono piazzate coperte nell'apposito spazio del tabellone.

In genere solamente il Presidente può pescare da questo mazzo. Tuttavia, alcune carte politiche consentono di accedere a questi fondi. Nessuno è mai auto-

rizzato a contare il numero di banconote rimanenti nel mazzo.

I giocatori tengono le proprie banconote a faccia in giù davanti a loro. Nessun giocatore può guardare o controllare il denaro degli altri. Il denaro di un giocatore può essere scartato o ceduto ad un altro giocatore in regalo o a seguito di un accordo in qualsiasi momento, tranne quando il possessore è bersaglio di un assassinio o di fronte al Plotone di Esecuzione.

### ***Il conto corrente in Svizzera***

Le banconote che un giocatore deposita nel proprio conto corrente in Svizzera (vedere la fase 7: attività bancarie) è piazzato a faccia in giù sotto la carta "Conto corrente" in Svizzera. Solamente il possessore può contare quanti soldi ci sono, gli altri giocatori possono solamente stimarne l'ammontare.

Il mazzo degli aiuti allo sviluppo e il denaro depositato nel conto in Svizzera non possono mai essere utilizzati per effettuare dei cambi. Il denaro in eccesso speso, per cui non sia possibile ricevere un resto, va perso. Le banconote utilizzate sono sempre piazzate a faccia in su sotto al mazzo degli aiuti allo sviluppo.

## **Preparazione del gioco**

Ogni giocatore sceglie una delle sette famiglie, rappresentate da un simbolo (sigaro, automobile, orologio, bicchiere, diamante, occhiali, piume incrociate). Ogni giocatore riceve le cinque carte locazioni relative al suo simbolo, tre segnalini di controllo con il proprio simbolo e una carta "Conto Corrente in Svizzera".

Successivamente, i segnalini gialli per il gioco sono piazzati sul tabellone. Il segnalino "Fase politica" è piazzato nel primo spazio del tracciato delle fasi politiche nella parte alta del tabellone, e il segnalino "Fase Golpe" nella prima casella del tracciato Golpe. Il segnalino "Nessun pretesto" è piazzato nella sezione "Pretesto per il Golpe?" sotto il tracciato politico. Il segnalino "Può sparare in banca" è piazzato nello spazio "Banca sicura" e il segnalino "Banca aperta" è piazzato nello spazio "Banca aperta?" sotto il tracciato politico. I segnalini "Pretesto per il Golpe", "Banca sicura", "Banca chiusa per pranzo" e "Banca chiusa per ferie" sono utilizzati successivamente nel gioco.

Le banconote vanno mescolate e poste a faccia in giù nell'apposito spazio del tabellone. Questo rappresenta il mazzo degli aiuti allo sviluppo per l'anno corrente.

Le carte politiche sono mescolate. Ogni giocatore ne pesca cinque, senza mostrarle agli altri. Le carte rimanenti vanno posizionate a faccia in giù nell'apposito spazio del tabellone.

I segnalini delle unità vanno posizionati come indicato:

- 6 unità "Prima brigata" nello spazio "Caserma della prima brigata".
- 6 unità "Seconda brigata" nello spazio "Caserma della seconda brigata".
- 6 unità "Terza brigata" nello spazio "Caserma della terza brigata".
- 4 unità "Polizia segreta", una per ogni spazio blu corrispondente.
- 4 unità "Guardia presidenziale" nello spazio "Palazzo presidenziale".
- 3 segnalini "Attacco aereo" e 1 unità "Paracadutista" nello spazio corrispondente.
- 1 unità "Cannoniera" e 1 unità "Marines" nello spazio corrispondente.

## **Elezione del primo Presidente**

Il Presidente va eletto all'inizio del gioco ed ogni volta che questo muore, si dimette o viene deposto. Il Parlamento (cioè i giocatori) eleggono il Presidente.

All'inizio della partita, il proprietario del gioco può nominare uno o più candidati per il ruolo di Presidente, anche se stesso. Dopodiché il diritto di nominare dei candidati passa al giocatore seguente, muovendosi in senso orario.

Ogni candidatura deve essere seguita da almeno un voto, per il quale ogni giocatore può utilizzare una carta Influenza o Voto. Ogni giocatore può votare o astenersi. È anche possibile dare i propri voti derivanti da carte differenti a candidati diversi. Tuttavia i voti derivanti da una singola carta Influenza o Voto devono essere dati ad un singolo candidato e non possono essere divisi.

Tutti i voti dati ai candidati nominati risultano assegnati. Ciascuno può decidere di rifiutare la candidatura al ruolo di Presidente; i voti a lui assegnati vanno persi.

Successivamente, come in ogni buon parlamento, sono consentite discussioni e accordi.

Infine si verifica un secondo turno di voto, in cui i giocatori possono aggiungere ulteriori voti a quelli già assegnati attraverso carte Influenza o Voto non ancora utilizzate.

Chi raccoglie il maggior numero di voti sommando i due turni di votazioni è il nuovo Presidente e riceve la carta "Presidente".

In caso di pareggio, ogni giocatore scarta tutte le sue carte politiche e ne riceve cinque di nuove. Il proprietario del gioco riceve la prima banconota nel mazzo degli aiuti allo sviluppo e si svolge una nuova elezione. Si prosegue in questo modo finché un nuovo Presidente non viene eletto o fino a quando il gioco finisce per mancanza di nuove banconote.

## Il gioco politico

### La Costituzione della Repubblica

L'isola è governata dalla Camera dei Deputati (il Parlamento) e dal Presidente. Il Presidente è eletto a vita, nomina i membri del Governo ogni nuovo turno, riceve gli aiuti per lo sviluppo dall'estero e li distribuisce. Il Presidente decade soltanto per morte, dimissioni, a seguito di un golpe o della votazione di una mozione di sfiducia se viene giocata l'apposita carta. La Camera dei Deputati è controllata dalle famiglie più importanti dell'isola (i giocatori) che possono usare particolari carte per accrescere il loro potere nel parlamento.

### Il Governo

Il Governo è composto da:

- Il **Presidente**, che assegna gli uffici agli altri giocatori, controlla la Guardia Presidenziale, riceve gli aiuti allo sviluppo e propone il bilancio.
- Il **Ministro dell'Interno**, che controlla la Polizia, dirige gli assassini della Polizia Segreta, può far occupare la Camera dei Deputati per obbligarla ad approvare il bilancio e può far uccidere chi rientra dall'esilio.
- Il **Generale della Prima Brigata**, che controlla la Prima Brigata dell'Esercito.
- Il **Generale della Seconda Brigata**, che controlla la Seconda Brigata dell'Esercito.
- Il **Generale della Terza Brigata**, che controlla la Terza Brigata dell'Esercito.
- L'**Ammiraglio**, che controlla i Marines e la Cannoniera.
- Il **Comandante dell'Aviazione**, che controlla i Paracadutisti e comanda gli Attacchi aerei.

### Morte del Presidente

Se il Presidente viene ucciso durante un tentativo di assassinio, i giocatori devono immediatamente eleggere uno nuovo. Questo processo avviene esattamente come descritto per l'elezione del primo presidente, con le seguenti eccezioni: ognuno dispone di un voto addizionale per ogni ufficio di governo che controlla. Ogni giocatore può controllare al massimo due uffici, per cui ottiene al massimo due voti aggiuntivi. I giocatori che sono morti al momento delle elezioni non possono votare. Il giocatore alla sinistra del presidente morto inizia la votazione.

In caso di pareggio, tutte le carte Voto sono scartate e si vota una seconda volta. Si prosegue fintantoché un nuovo Presidente non viene eletto.

Gli uffici posseduti in precedenza dal nuovo Presidente passano a suo cugino (vedere la sezione "Il cugino del

Presidente e gli incarichi dei giocatori morti o in esilio"); questo significa che il giocatore morto non potrà fare nulla fino alla successiva fase di assegnazione degli incarichi di Governo.

### Dimissioni del Presidente

Il Presidente può dimettersi dal suo incarico in qualsiasi momento, tranne che durante un Golpe. Una nuova elezione presidenziale deve essere immediatamente indetta. Si procede esattamente come per l'elezione del primo presidente, con le seguenti eccezioni: ognuno dispone di un voto addizionale per ogni ufficio di governo che controlla. Ogni giocatore può controllare al massimo due uffici, per cui ottiene al massimo due voti aggiuntivi. I giocatori che sono morti al momento delle elezioni non possono votare. Il Presidente dimissionario può utilizzare il suo voto presidenziale per votare e può essere rieletto.

In caso di pareggio, tutte le carte Voto sono scartate e si vota una seconda volta. Si prosegue fintantoché un nuovo Presidente non viene eletto.

Il Presidente dimissionario cede tutto il denaro della propria mano al nuovo Presidente, e riceve gli incarichi di governo che facevano capo in precedenza al Presidente neoeletto.

### Procedure di voto

Una votazione, per qualsiasi ragione (es. per approvare il bilancio), funziona esattamente come l'elezione del presidente, con le seguenti eccezioni: ognuno dispone di un voto addizionale per ogni ufficio che controlla. Si svolgono due round di votazione, nei quali il Presidente vota per primo e si prosegue in senso orario. In caso di pareggio, è il Presidente a decidere.

## Fasi del gioco politico

Ogni turno di gioco si svolge nel seguente ordine:

1. Ogni giocatore pesca due carte politiche. I segnalini di conteggio delle fasi (fase politica e golpe) vengono riportati all'inizio dei rispettivi tracciati.
2. Il Presidente assegnagli incarichi di Governo.
3. Il Presidente pesca otto banconote dal mazzo degli aiuti allo sviluppo.
4. Il Presidente propone il bilancio e la Camera dei Deputati vota la sua adozione.
5. Ogni giocatore sceglie la sua locazione segreta dove passare il turno.
6. I tentativi di assassinio vengono dichiarati e risolti.
7. Se la banca è aperta, i soldi possono essere depositati o prelevati dai conti in Svizzera.
8. Il Colpo di Stato può essere proclamato. Il gioco segue le regole del Golpe.
9. Un Golpe provoca le conseguenze del Golpe.

## **Fase 1: pesca delle carte**

All'inizio di ogni round, ogni giocatore pesca due carte politiche. Se non ci sono carte disponibili nel mazzo, le carte precedentemente scartate vanno rimescolate e posizionate come nuovo mazzo. Le carte pescate possono essere visionate soltanto dal giocatore che le ha pescate. Ogni giocatore può avere al massimo sei carte a disposizione. Ogni giocatore con più di sei carte deve immediatamente giocare, scartare o cedere ad un altro giocatore le carte in eccesso fino ad averne un massimo di sei. Le carte influenza che sono in gioco contano nel limite delle sei carte.

I giocatori in esilio non pescano alcuna carta.

In questa fase i segnalini sul tabellone vengono riposizionati nelle loro locazioni iniziali: il segnalino "Nessun pretesto" è piazzato nella sezione "Pretesto per il Golpe?" e il segnalino "Banca aperta" è piazzato nello spazio "Banca aperta?" sotto il tracciato politico, il segnalino "Fase politica" è piazzato nel primo spazio del tracciato delle fasi politiche, e il segnalino "Fase Golpe" nella prima casella del tracciato Golpe. Tutti i segnalini delle unità devono essere riposizionati nelle proprie posizioni iniziali.

## **Fase 2: assegnazione degli incarichi di Governo**

In questa fase, il presidente assegna gli altri incarichi di governo alle varie famiglie a proprio piacimento, consegnando le rispettive carte ai giocatori che devono ricoprire gli incarichi. Alcune limitazioni devono essere applicate: il Presidente non può avere un secondo ufficio, ogni famiglia deve avere almeno un ufficio ma nessuna può averne più di due e nessuna può ricevere più di un incarico di Generale di Brigata.

Il Presidente può cercare un accordo con gli altri giocatori, rispettare eventuali accordi presi in precedenza, ma non è obbligato a farlo. Può assegnare alcuni incarichi agli stessi giocatori che li avevano nel turno precedente. Gli uffici di Governo possono essere cambiati solamente in questa fase del gioco (con l'eccezione dell'incarico di Presidente), anche se un nuovo Presidente nel frattempo è salito al potere.

## **Fase 3: ricerca degli aiuti per lo sviluppo dall'estero**

Il Presidente pesca otto banconote a faccia in giù dal mazzo per gli aiuti allo sviluppo. Non è tenuto a mostrare agli altri giocatori le banconote che ha pescato.

## **Fase 4: il Bilancio**

Dopo che il Presidente ha ricevuto gli aiuti per lo sviluppo, deve proporre un Bilancio alla Camera dei Deputati. Il Presidente deve dichiarare come intende distribuire questi aiuti tra i vari giocatori. Non è tenuto ad indicare il totale dei contributi ricevuti, può distribuire meno denaro di quello che ha preso o non distribuirne affatto, e tenere il rimanente per sé. Può anche distribuire più denaro di quello che ha pescato, mettendo la differenza di tasca propria. Il Presidente non può proporre un Bilancio che richieda un resto o un cambio delle banconote che ha a disposizione. Può comunque effettuare cambi con le banconote che ha in mano.

Una volta che il Bilancio viene proposto, il Parlamento deve votare per la sua approvazione. Se il Bilancio viene approvato, il Presidente deve distribuire il denaro ai giocatori come promesso. Il Presidente può distribuire anche più di quello che ha promesso, ma in nessun caso può distribuirne di meno.

Se il Bilancio non viene approvato, il segnalino "Nessun pretesto" va sostituito con il segnalino "Pretesto per il Golpe" fino alla fine del turno in corso.

Il Ministro dell'Interno può imporre l'approvazione del bilancio occupando il Parlamento con le forze di Polizia, muovendo i segnalini nell'area del tabellone corrispondente al Parlamento. Il Presidente distribuisce il denaro come se il Bilancio fosse stato approvato. Il segnalino "Banca aperta" va sostituito con il segnalino "Banca chiusa per pranzo" fino alla fine del turno.

Se il Ministro dell'Interno decide di non occupare il Parlamento, il Bilancio non viene approvato e il Presidente tiene per sé tutto il denaro, senza distribuirlo. La banca chiude per l'intero turno. Il segnalino "Banca aperta" va sostituito con il segnalino "Banca chiusa per ferie" fino alla fine del turno in corso.

## **Fase 5: scegliere la locazione**

A questo punto ogni giocatore sceglie una locazione dove trascorrere il resto del turno. Sono possibili cinque diverse locazioni: Banca, Quartiere Generale, Casa, Amante e Night Club. Tutti i giocatori hanno in mano le carte che rappresentano questi luoghi, e devono piazzare davanti a sé la carta relativa alla locazione prescelta. Le altre quattro carte sono messe da parte, coperte.

I luoghi indicati dalle carte non hanno niente a che vedere con i luoghi raffigurati sul tabellone, che servono solamente per la sequenza del Golpe.

Anziché scegliere una di queste locazioni, un giocatore può scegliere di andare in Esilio, piazzando uno dei propri segnalini nello spazio di una delle ambasciate a sua scelta.

## **Esilio**

Nella fase di scelta delle locazioni, un giocatore può andare in Esilio piazzando uno dei propri segnalini nello spazio di una delle ambasciate a sua scelta. Se il Presidente desidera andare in Esilio, deve prima dimettersi dal suo incarico, e devono svolgersi le nuove elezioni.

Con l'eccezione del Presidente, ogni giocatore può andare in Esilio durante un Golpe se controlla almeno una sua unità in un'ambasciata.

Un giocatore in Esilio è fuori dallo svolgimento del gioco. Non può essere assassinato o mandato davanti al Plotone di Esecuzione, non può effettuare operazioni sul proprio conto in Svizzera e non può pescare o giocare carte politiche. Tuttavia può scartare, cedere o scambiare quelle che ha in mano con altri giocatori. Non può votare in Parlamento, non può commissionare degli attentati e, durante un Golpe, le sue unità non si muovono. Il cugino del Presidente (cioè il Presidente) prende uno (e non più di uno) degli uffici lasciati vacanti dai giocatori in Esilio.

## **Ritorno dall'esilio**

Un giocatore in Esilio può ritornare in qualsiasi momento nella Repubblica delle Banane. Il Ministro degli Interni può far assassinare chi ritorna dall'esilio immediatamente, automaticamente e senza costo. Il Ministro può anche decidere di non procedere con l'assassinio. Carte politiche che proteggono dagli assassinii possono essere usate anche in questa occasione.

In alcuni casi il giocatore può rientrare dall'esilio senza conseguenze negative, in particolare quando il Presidente è morto e non è stato ancora nominato un nuovo Presidente; quando l'ufficio di Ministro dell'Interno è vacante; durante un Golpe, se un giocatore, che controlla un'unità nell'ambasciata in cui è andato in esilio, gli concede un salvacondotto per rientrare. Il giocatore che rientra dall'esilio riassume il suo precedente incarico di Governo e le relative unità.

Un giocatore in esilio può vincere il gioco se al termine di esso ha più soldi degli altri nel proprio conto corrente in Svizzera.

## **Fase 6: tentativi di assassinio**

A cominciare dal Ministro dell'Interno e proseguendo in senso orario, ogni giocatore dichiara i propri tentativi di assassinio, in modo che ogni giocatore possa proclamare esplicitamente i suoi tentativi.

Il Ministro dell'Interno controlla la Polizia Segreta e pertanto ha a disposizione un tentativo di assassinio gratis extra ogni turno. Gli altri attentati (quelli degli altri

giocatori e quelli ulteriori del Ministro) possono avvenire solamente utilizzando le appropriate carte Attentato. Un tentativo di assassinio è annunciato dichiarando il tipo di assassinio (cioè giocando la relativa carta), la vittima prescelta e la locazione dove colpirla. Le locazioni prescelte dai giocatori sono rilevate soltanto dopo che tutti i tentativi sono stati dichiarati.

Ogni giocatore può tentare tanti assassinii quante sono le carte che glielo consentono. Può effettuare più tentativi in diversi luoghi su di un singolo bersaglio o anche su più bersagli diversi.

I tentativi di assassinio sono risolti nell'ordine in cui sono dichiarati. I tentativi di assassinio effettuati da un giocatore che è stato precedentemente ucciso vengono comunque svolti.

La Polizia Segreta (controllata dal Ministro dell'Interno) può effettuare tentativi di assassinio nella banca solamente a turni alterni. Se viene eseguito un tentativo di assassinio dalla Polizia Segreta in banca, il segnalino "Può sparare in banca" va sostituito con il segnalino "Banca sicura" fino al termine del turno successivo. Se è in gioco il segnalino "Banca sicura", la Polizia Segreta non può assassinare in banca, anche se il Ministro dell'Interno è diverso da quello del turno precedente. Gli altri tipi di attentato non sono soggetti a questa limitazione.

## **Conseguenze di un assassinio**

Un giocatore assassinato deve immediatamente scartare le carte nella propria mano (incluse le carte influenza che ha davanti a sé) e cedere il denaro che ha in mano al giocatore che lo ha fatto assassinare. Se un giocatore viene assassinato dai sicari di un giocatore che è già stato assassinato, il suo denaro va posto faccia in su in fondo al mazzo degli aiuti per lo sviluppo.

Il giocatore assassinato rimane morto fino alla fine del turno in corso. Non può effettuare alcuna azione fino all'inizio del turno successivo, quando la sua famiglia sceglierà un nuovo capo.

Se ad essere ucciso è il Presidente, nuove elezioni presidenziali avranno luogo appena sono risolti tutti i tentativi di assassinio.

Se un giocatore viene assassinato, il segnalino "Nessun pretesto" va sostituito con il segnalino "Pretesto per il Golpe" fino alla fine del turno in corso.

Il soldi presenti nel conto corrente in Svizzera non vengono mai persi a seguito di un tentativo di assassinio.

**Nota:** poiché tutte le transazioni con la banca sono effettuate dopo questa fase, è sempre rischioso recarsi a effettuare operazioni in banca.

Possono verificarsi alcune situazioni particolari durante i tentativi di assassinio.

Si immagini che Andrea, Bruno e Carlo dichiarino, in questo ordine, i loro tentativi di assassinio:

- Andrea e Carlo annunciano l'assassinio di Bruno. Entrambi hanno scelto il luogo giusto. Bruno muore e i soldi passano ad Andrea che ha annunciato l'assassinio per primo.
- Andrea annuncia l'assassinio di Bruno e Bruno quello di Andrea. Entrambi hanno scelto il luogo giusto. I killer colpiscono entrambi ed entrambi sono morti. I soldi di entrambi vengono scartati.
- Andrea assassina Bruno, poi Bruno assassina Carlo. Bruno e Carlo sono morti. Andrea prende i soldi di Bruno ma i soldi di Carlo vengono scartati, in quanto Bruno al momento dell'uccisione di Carlo è già morto.
- Bruno assassina Andrea, poi Carlo assassina Bruno. Andrea e Bruno sono morti. I soldi di Andrea passano a Bruno e poi i soldi di Bruno, comprensivi di quelli precedentemente di Andrea, passano a Carlo.

### ***Il Cugino del Presidente e gli uffici di giocatori morti o in esilio***

Se qualcuno viene assassinato durante la fase degli attentati o va in esilio, il Cugino del Presidente (cioè lo stesso giocatore che controlla il Presidente) può prendere per sé uno degli uffici rimasti vacanti piazzando sopra la carta uno dei suoi segnalini. Il Presidente in questo modo controllerà i voti e le unità relative a quell'ufficio. L'ufficio viene lasciato dal Cugino del Presidente solamente nella successiva fase di assegnazione degli incarichi di Governo.

Se ci sono più uffici vacanti, il Presidente può assegnarne uno (e uno soltanto) a suo cugino. I voti degli altri uffici rimasti vacanti non sono utilizzati e le unità rimangono ferme durante l'eventuale successiva fase di Golpe. Se il Ministro dell'Interno è morto o in esilio, le sue abilità speciali non possono essere utilizzate in nessun caso.

### **Fase 7: attività bancarie**

In questa fase, ogni giocatore che nella fase 5 abbia scelto come locazione la banca ed è sopravvissuto, può depositare o prelevare denaro dalla banca se questa è aperta.

La banca non è aperta se il Bilancio non è stato approvato o se è stata giocata una carta politica che indica che la banca è chiusa.

Se la banca è chiusa per pranzo perché la Polizia ha occupato il Parlamento per forzare l'approvazione del Bilancio, le attività bancarie possono ugualmente essere condotte al termine del turno, se si verifica un Golpe, o immediatamente, se i giocatori decidono di non fare il Golpe.

Se la banca è chiusa per ferie, nessuna transazione bancaria può essere condotta per il turno in corso.

### ***Depositi e prelievi***

Un giocatore può depositare il proprio denaro nel suo conto corrente in Svizzera ponendo le banconote sotto la carta Conto corrente in Svizzera. Può prelevare denaro prendendo indietro il denaro da sotto la carta.

Il denaro nel conto in Svizzera resta nel conto e può essere prelevato solamente nella fase apposita. Non può mai essere usato per corruzione, assassinii o scambi e pagamenti tra giocatori che non lo abbiano prima prelevato.

Il denaro nella Banca svizzera è al sicuro. Si può vincere il gioco unicamente attraverso il denaro del proprio conto in Svizzera. Pertanto non dovrebbe essere prelevato se non per una ragione più che valida. Ad ogni modo, nella specifica fase, è consentito di effettuare dei prelievi.

### **Fase 8: il Golpe**

All'inizio di ogni turno di gioco, il segnalino "Nessun pretesto" va posizionato nella casella "Pretesto per il Golpe?" sotto al tracciato del turno della fase politica. Durante il turno, può essere sostituito dal segnalino "Pretesto per il Golpe" se:

- il Bilancio proposto dal Presidente viene respinto;
- il Ministro dell'Interno fa occupare il Parlamento dalla Polizia;
- qualcuno viene assassinato;
- viene giocata una carta politica indicante "Pretesto per il Golpe".

Quando il segnalino "Pretesto per il Golpe" è in gioco, qualsiasi giocatore può decidere di iniziare un Colpo di Stato.

Tuttavia qualsiasi giocatore che nella fase 5 abbia scelto come propria locazione il Quartier Generale, può iniziare un Golpe anche senza pretesto.

Un Golpe si verifica effettivamente se:

- viene giocata una carta politica che posiziona nuove unità sulla mappa (Studenti, Rivoltosi, Dimostranti, Scioperanti, Guardie della Banca, Forze di sicurezza private, Milizia Cristiana o l'Elicottero);
- un giocatore muove le unità che controlla grazie al suo ufficio (diventando così la prima mossa della Fase di Ribellione);
- l'Ammiraglio o il Comandante dell'Aviazione annunciano di bombardare il Palazzo Presidenziale rispettivamente con la Cannoniera o con gli Attacchi aerei (il bombardamento è risolto successivamente nella fase di bombardamento).

Se più giocatori vogliono cominciare un Golpe, il giocatore che in senso orario è più vicino al Presidente è il giocatore che inizia il Golpe. Colui che inizia il Golpe riceve l'apposita carta "Leader dei Ribelli".

Nel momento in cui il Golpe ha inizio, il gioco politico viene messo da parte, e il gioco continua sotto le regole specifiche previste per il Colpo di Stato.

## **Fase 9: conseguenze del Golpe**

Se si è verificato un Golpe ma è fallito ed a prevalere è stata la fazione del Presidente, questi può mandare un giocatore ribelle che non sia in esilio davanti al Plotone di Esecuzione.

Se invece sono stati i ribelli a prevalere, i giocatori ribelli devono immediatamente formare una Junta che nomini un nuovo Presidente. I giocatori fedeli al Presidente che al termine del Golpe si sono dichiarati a favore dei ribelli (vedi dopo), non possono far parte di questa Junta. Ogni membro della Junta dispone di un solo voto. I voti derivanti da uffici governativi, carte Voto e carte Influenza non possono essere utilizzati in questa circostanza. Se si verifica un pareggio, il Leader dei Ribelli decide quale dei candidati con il maggior numero di voti diventerà il nuovo Presidente.

Il nuovo Presidente può mandare davanti al Plotone di Esecuzione un qualsiasi giocatore (non in Esilio), anche tra coloro che facevano parte della Junta. Il giocatore che viene fucilato dal Plotone di Esecuzione cede tutto il denaro che ha in mano al nuovo Presidente.

Se la Banca era chiusa per pranzo, è ora nuovamente aperta e i giocatori che nella fase 5 hanno scelto come locazione la Banca, possono ora effettuare le loro operazioni. Se le attività bancarie si sono già svolte nella fase 7 (cioè se la banca era aperta), non possono essere svolte nella fase 9.

Il turno termina con questa fase e si passa al turno successivo. Ogni giocatore che era morto è considerato nuovamente in vita.

## **Regole per il Golpe**

Se non si riesce ad ottenere sufficiente consenso con i metodi democratici si può sempre ricorrere al piano B: scendere in strada e mostrare la propria insoddisfazione con le armi. Niente può dimostrare al Presidente la vostra insoddisfazione verso le sue politiche meglio di un bombardamento contro il suo Palazzo.

Il Golpe è un sotto-gioco di Junta, e in questa fase entrano in gioco le unità e la mappa dell'isola.

Al termine del Golpe si riprende con il gioco politico, e precisamente con la fase 9.

### **Disposizione iniziale**

Le unità militari iniziano tutte nella stessa posizione ad ogni Golpe. Le unità di Polizia iniziano ognuna nelle loro stazioni o tutte quante insieme nel Parlamento nel caso in cui il Ministro abbia fatto approvare il Bilancio con l'uso della forza.

Le unità eliminate in un Golpe rientrano in gioco per il Golpe successivo.

### **Fasi del Golpe**

Un Golpe segue le seguenti Fasi:

- Fase di Ribellione (in cui agiscono solo i ribelli);
- Fase Golpe 1;
- Fase Golpe 2;
- Fase Golpe 3;
- Fase Golpe 4;
- Fase Golpe 5;
- Fase Golpe 6.

Ogni fase si divide in due parti:

- Movimento;
- Combattimento.

Il combattimento si svolge nel seguente ordine:

- Dichiarazione degli attacchi;
- Bombardamenti di Cannoniera e Attacchi aerei;
- Tre ondate di fuoco.

## **Panoramica delle regole sul Golpe**

All'inizio di un Golpe, il Leader dei Ribelli muove le proprie unità per primo, quindi ogni giocatore muove le proprie unità procedendo in senso orario. Ogni giocatore che muove le proprie unità o effettua degli attacchi durante la Fase di Ribellione è considerato un Ribelle. Conseguentemente il Presidente (che non può mai essere ribelle), e chiunque altro non voglia diventare ribelle, non deve mai muovere o rispondere al fuoco con le proprie unità nella prima fase del Golpe.

Dopo la prima Fase di Ribellione, si svolgono sei fasi complete del Golpe

Ogni fase del Golpe, inclusa la Fase di Ribellione, si divide in due parti: movimento e combattimento. Nella

fase di movimento, ogni giocatore muove le sue unità procedendo in senso orario. Alcune carte politiche possono essere giocate in questo momento. Dopo che tutte le unità hanno mosso, si effettuano i combattimenti. Durante la fase dei combattimenti, nessuna carta può essere giocata.

Al termine della Fase Golpe 6, il Golpe ha termine ed occorre stabilire se a prevalere è stata la fazione del Presidente o quella dei Ribelli. La fazione che controlla la maggior parte dei Centri di Potere importanti è quella che prevale.

Al termine di ogni fase del Golpe, il segnalino "Fase Golpe" viene spostato avanti di una casella. Al termine del Golpe, viene riportato indietro alla Fase di Ribellione e si svolge la fase 9 del turno del gioco politico.

Se, durante un Golpe, tutti i giocatori sono concordi nello stabilire l'esito del Colpo di Stato, si può interrompere il Golpe e procedere direttamente con la fase 9 del turno del gioco politico.

## **Ribelli e Fedeli al Presidente**

Un ribelle può divenire tale in due modi:

- se muove una sua unità o spara contro un'altra durante la Fase di Ribellione;
- se, in qualsiasi momento del Golpe, spara contro le Guardie Presidenziali o bombarda il palazzo Presidenziale, indipendentemente da chi lo controlla in quel momento.

Un giocatore che si dichiara ribelle deve girare la propria carta di incarico governativo dal lato indicante la scritta "Ribelle". Se un giocatore desidera rimanere fedele al Presidente e non ribellarsi, non deve muovere o sparare (nemmeno in risposta al fuoco di un altro), durante la Fase di Ribellione del Golpe.

Nel momento in cui un giocatore diventa Ribelle, rimane tale per tutto il resto del Golpe.

Il Presidente non può mai diventare ribelle.

## **Unità dei giocatori morti o in esilio**

Poiché i giocatori morti o in esilio non possono controllare le proprie unità, queste unità vengono ignorate durante un Golpe. Non possono muovere e sparare, non possono essere colpite e non contano per stabilire il controllo di un'area.

Fanno eccezione le unità potenzialmente controllabili dal Cugino del Presidente e le unità dei giocatori che rientrano dall'Esilio durante il Golpe.

## **Movimenti durante un Golpe**

Nella Fase di Ribellione, il Leader dei Ribelli muove le sue unità per primo. Quindi tutti gli altri ribelli muovono le proprie unità procedendo in senso orario (chi vuole

rimanere fedele al Presidente non deve muovere in questa fase).

Nella successiva fase di Golpe, il giocatore alla sinistra del Leader dei Ribelli muove le sue unità per primo, e quindi a seguire gli altri giocatori procedendo sempre in senso orario. In ognuna delle sei fasi del Golpe, sarà un nuovo giocatore a muovere per primo, quello a sinistra del giocatore che ha mosso per primo nella fase precedente. Le unità dei giocatori fedeli al Presidente possono muovere e combattere come le altre nelle sei fasi del Golpe successive alla Fase di Ribellione.

Durante ogni fase di movimento, ogni unità si può muovere da un singolo spazio ad uno adiacente. Le unità possono anche essere lasciate dove si trovano.

Un giocatore può muovere solamente le unità che si trovano in un singolo spazio, indipendentemente da quanti gruppi di unità controlla. Tuttavia, se il Cugino del Presidente controlla un ufficio governativo e le relative unità, il Presidente può effettuare un movimento addizionale con quelle unità quando sarebbe il turno di movimento del giocatore che aveva originariamente l'incarico.

L'Elicottero (che entra in gioco se viene giocata una specifica carta evento), può muovere di due spazi per fase. Può quindi muovere assieme ad altre unità e poi continuare di un altro spazio oppure muovere verso un'area in cui ci sono altre unità e poi proseguire con esse di un altro spazio.

Nessun giocatore è obbligato ad effettuare degli spostamenti.

## ***Trasferimento di unità***

Durante la fase di movimento, un giocatore può trasferire il controllo di alcune sue unità ad un altro giocatore o scambiare unità con esso. Questo viene indicato posizionando sopra le unità trasferite un segnalino del giocatore che ora ne ha acquisito il controllo. Il trasferimento del controllo di unità non consente di effettuare più di un movimento in ogni fase, per cui se l'unità ha già mosso in quel turno sotto il controllo di un giocatore, non può più farlo, anche se passa sotto il controllo di un altro. Il controllo delle unità è comunque in capo ad un solo giocatore e non può essere condiviso.

## ***Paracadutisti e Marines***

Il Comandante dell'aviazione controlla i Paracadutisti. Durante la fase di movimento, può piazzare il segnalino dei Paracadutisti in un qualsiasi spazio della mappa. Questo piazzamento non conta come movimento. L'Ammiraglio controlla i Marines. I Marines possono essere posizionati in qualsiasi area adiacente al Porto o nella Caserma della Prima Brigata. Questo piazzamento non conta come movimento.

Entrambe le unità possono muovere normalmente nel corso del Golpe. Un nuovo atterraggio o sbarco sarà possibile solamente nel Golpe successivo.

### **Nuove unità**

Nuove unità possono entrare in gioco durante la fase di movimento utilizzando le apposite carte politiche. La carta determina il numero di unità, il tipo e la locazione iniziale delle nuove unità. Le nuove unità possono essere mosse immediatamente, se il giocatore che le ha posizionate non ha già effettuato un altro movimento in quel turno.

### **Reazione della Polizia**

Se un giocatore Ribelle gioca una carta che posiziona sul tabellone unità di Rivoltosi, Studenti, Scioperanti o Dimostranti durante la Fase di Ribellione, il Ministro dell'Interno può muovere alcune o tutte le sue unità di Polizia su alcuni o tutti gli spazi di queste nuove unità. Questo spostamento non conta come movimento e la distanza tra le unità è irrilevante. È altresì irrilevante se il Ministro sia Ribelle o fedele al Presidente.

Questa facoltà del Ministro non può essere utilizzata per posizionare la Polizia se queste unità vengono messe in gioco durante le fasi regolari del Golpe (Fase Golpe 1 e successive).

## **Il combattimento durante un Golpe**

Una combattimento può avere luogo in un qualsiasi spazio dove sono presenti unità di giocatori diversi.

I combattimenti sono condotti area per area. Quando il combattimento di una determinata area viene risolto, si può procedere con un'altra area.

Nel momento in cui tutte le aree dove devono avere luogo dei combattimenti sono state individuate, il Leader dei Ribelli decide l'ordine in cui i combattimenti avranno luogo. Se il Leader dei Ribelli è andato in esilio, è il Presidente a decidere.

### **Dichiarare gli attacchi**

Nella maggior parte dei casi risulterà chiaro dove avverranno le battaglie. Il Presidente comunque per primo dichiara le aree in cui intende fare fuoco e quindi si prosegue in senso orario.

Se in una determinata area, nessuno dei giocatori che controlla unità presenti dichiara di voler combattere, nessun combattimento avrà luogo in quell'area.

Nel momento in cui anche un solo giocatore dichiarerà di voler combattere in un'area, tutti gli altri giocatori che hanno unità presenti possono decidere di rispondere al fuoco, anche se prima avevano dichiarato di non voler combattere.

## **Bombardamenti della Cannoniera e Attacchi aerei**

La Cannoniera, controllata dall'Ammiraglio, e gli Attacchi aerei, controllati dal Comandante dell'Aviazione, possono essere utilizzati per bombardare altre unità; non possono mai essere distrutti.

La Cannoniera può sparare una volta per ogni fase del Golpe. L'Ammiraglio può dichiarare un attacco aereo in tre differenti fasi del Golpe. Dopo aver effettuato un attacco aereo, uno dei segnalini va rimosso.

### **Combattimento tra unità**

Il combattimento in un determinato settore consiste in tre ondate di fuoco. Durante ogni ondata di fuoco, ogni unità dell'area può attaccare una volta. Tutti gli attacchi avvengono simultaneamente.

Un giocatore non è obbligato a rispondere agli attacchi di altre unità contro di lui (nella Fase di Ribellione, un giocatore che vuole rimanere fedele al Presidente non deve rispondere agli attacchi).

I giocatori coinvolti nella battaglia in una determinata area possono decidere ad ogni ondata di fuoco quali e quante delle proprie unità attaccheranno e quale giocatore è il bersaglio.

Se ci sono due o più giocatori che hanno unità sopravvissute dopo le tre ondate di fuoco, le ritirate vanno effettuate in ordine (vedere sezione Ritirata).

### **Dadi e risultati delle battaglie**

Ogni segnalino di unità ha un numero tra parentesi dopo il suo nome. Questo indica il numero degli attacchi che può effettuare quell'unità. Ogni unità che ha un (1) è considerata armata e può tirare un dado per ogni unità presente.

Le unità disarmate hanno (1/2) dopo il loro nome. Tirano un dado ogni due unità presenti in uno spazio (i numeri dispari vengono ignorati).

Le Guardie Presidenziali riportano (1\*) in quanto tirano un dado aggiuntivo ogni ondata, ma solo se si trovano nel Palazzo Presidenziale.

La Cannoniera (3) può tirare tre dadi, ma solo una volta per bombardamento (cioè per fase). Un Attacco aereo (6) avviene lanciando sei dadi.

Ogni volta che con il lancio di un dado si ottiene un 6, un'unità nemica viene eliminata dalla mappa. Il tipo di unità eliminata viene scelta dal giocatore che ne è il possessore tra quelle presenti in quell'area.

### **Ritirata**

Il giocatore (o i giocatori) che hanno perso il minor numero di unità nel combattimento in una determinata area non devono ritirarsi e, se sono d'accordo, possono consentire ad altri giocatori di non ritirarsi. In caso

contrario, tutti gli altri giocatori devono ritirare le loro unità da quell'area. Essi possono spostarle in qualsiasi area libera adiacente o in uno spazio adiacente in cui sono presenti unità di giocatori che sono tutti d'accordo a consentirgli di ritirarsi.

L'ordine delle ritirate, che si svolgono simultaneamente, è determinato dall'ordine di gioco di quella specifica fase di Golpe.

Le unità che devono ritirarsi ma non possono farlo a causa dell'assenza di spazio a disposizione, vengono rimosse dalla mappa.

### **Ambasciate**

Nelle aree delle ambasciate non è permesso alcun combattimento. Chiunque quindi può avere unità nell'area delle ambasciate.

Un giocatore può andare in esilio durante un Golpe quando controlla almeno un'unità in un'ambasciata (vedere le sezioni Esilio e Ritorno dall'esilio).

### **Scelta della fazione**

Al termine dell'ultima fase del Golpe (Fase Golpe 6), a cominciare dal Leader dei Ribelli e proseguendo in senso orario, tutti i giocatori devono decidere se stare dalla parte del Presidente o dalla parte dei Ribelli.

Un giocatore può decidere di stare dalla parte dei Ribelli anche se prima era fedele al Presidente e, viceversa, può decidere di stare dalla parte del Presidente anche se prima era ribelle.

### **Esito del Colpo di stato**

I Ribelli controllano un'area se tutte le unità che vi sono presenti appartengono a giocatori che, alla fine del Golpe, si sono dichiarati dalla parte dei Ribelli, indipendentemente da quali erano i giocatori inizialmente fedeli al Presidente.

Se in un'area non sono presenti unità o se almeno una delle unità presenti appartiene ad un giocatore che si dichiara dalla parte del Presidente, quell'area si considera controllata dal Presidente.

Il Golpe si risolve in favore della fazione che controlla almeno tre dei cinque Importanti Centri di Potere, che sono: la Banca Centrale, il Parlamento, il Palazzo Presidenziale, la Stazione Radio e la Stazione Ferroviaria.

Nel momento in cui viene stabilita la fazione vittoriosa, il colpo di stato ha termine e si riprende il gioco politico dalla fase 9, Conseguenze del Golpe.

### **Fine del gioco**

Il gioco ha termine quando, nella fase di ricerca degli aiuti per lo sviluppo (fase 3 del turno politico), il Presidente non può pescare le otto banconote coperte.

Il giocatore che in quel momento possiede il maggior quantitativo di denaro sul proprio conto corrente in Svizzera è il vincitore.

I soldi che si hanno in mano a questo punto del gioco sono irrilevanti. Se due o più giocatori hanno lo stesso quantitativo di denaro nel loro conto in Svizzera, si verifica un pareggio. Un giocatore può vincere Junta anche se in quel momento è morto o in esilio. Se tutti i giocatori muoiono contemporaneamente perché assassinati, il gioco ha termine e perdono tutti.

### **Suggerimenti di gioco**

Ogni giocatore che dichiara un'azione deve eseguirla, se è consentita dalle regole. Naturalmente le azioni possono essere negoziate con altri giocatori e si possono fare minacce. I giocatori possono anche appararsi per concludere accordi segreti, ma non dovrebbero impiegare troppo tempo nel farlo.

Bugie e tradimenti sono consentiti in questo gioco, nella misura in cui non vengono violate le regole. Un giocatore deve sempre rispettare immediatamente un accordo che sia ammissibile; d'altra parte, una promessa per il futuro può essere rispettata o infranta.

### **Regole aggiuntive**

Di seguito sono indicate alcune idee per inserire regole aggiuntive. Queste regole si applicano solamente se tutti i giocatori sono d'accordo.

#### ***Gioco più breve***

Ci sono tre opzioni che possono rendere più breve il gioco:

- In ogni fase del gioco ogni giocatore ha un tempo limite (es. 30 secondi) per prendere le sue decisioni. Se qualcuno non decide entro quel limite, perde il suo turno.
- Un Golpe può essere iniziato soltanto da un giocatore che si trovi nel suo Quartier generale. In aggiunta, deve essere in gioco il segnalino "Pretesto per il Golpe".
- Dopo ogni Golpe, quattro banconote in cima al mazzo degli aiuti per lo sviluppo sono poste a faccia in su in fondo al mazzo.

#### ***Gioco più lungo***

C'è un metodo per rendere più lungo il gioco: le banconote spese o scartate non sono piazzate in fondo al mazzo a faccia in su ma a faccia in giù e possono quindi essere pescate nuovamente. Il numero di banconote che possono essere rimpiazzate in questo modo può essere limitato (per esempio, a dieci), in modo che il gioco non prosegua all'infinito.