



# JUNTA

Règles du jeu par correspondance



# JUNTA

Vous trouverez ci-dessous les règles de Junta adaptées au jeu par correspondance. Les règles sont quasiment identiques à celles du jeu de plateau, certains changements ayant été effectués pour remédier à des lourdeurs du jeu original ou pour s'adapter au jeu par correspondance, afin de préserver l'interaction entre les joueurs sans nécessiter de trop fréquentes interventions de l'arbitre. Ces règles sont bien évidemment utilisables avec le jeu de plateau.

Pour jouer, vous devez avoir un exemplaire de ces règles, un « état patrimonial » décrivant ce que la famille que vous incarnez possède (de l'argent aux appuis politiques en passant par les unités militaires ou paramilitaires et les moyens d'influer sur la vie politique agitée de la República de los Bananas), un exemplaire de la feuille d'ordre que vous renverrez chaque tour à l'arbitre, et une carte de El Plátano, capitale de la República de los Bananas. Cette carte (sensiblement différente de celle fournie avec le jeu de plateau mais respectant les mêmes principes) représente schématiquement les quartiers composant la capitale. On y fera figurer les pions des manifestants, policiers, émeutiers, militaires nationaux ou de puissances étrangères qui ne tarderont pas à se manifester dans la capitale. Sur chaque pion sera indiqué un chiffre représentant le nombre total de pions présents dans la même pile, Si ces pions sont contrôlés par un joueur, on placera un exemplaire du marqueur de la famille du joueur à côté des pions. Chaque joueur est aussi muni d'une représentation schématique de la Chambre des Députés montrant quels sont les postes et les cartes Influence dont dispose chacune des familles.

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

- les 6 pions de la 1ère brigade sur la zone "1ère brigade", les 6 pions de la 2<sup>ème</sup> brigade sur la case " 2ème brigade" et les 6 pions de la 3<sup>ème</sup> brigade sur la zone " 3<sup>ème</sup> brigade" (étonnant, non ?).
- 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 n'apparaissent pas sur le plateau de jeu jusqu'à leur intervention.
- le pion Marines sur la case Camp des marines, en bas à droite du plateau de jeu.
- le pion Canonnière n'importe où sur la Rivière qui longe le côté droit de la capitale

L'arbitre attribue à chaque joueur une famille et le texte des six cartes politiques qu'il a tiré pour chacun. Chaque joueur possède au départ au moins une carte influence. Les cartes politiques peuvent inclure des indications dérogatoires aux règles qui suivent ; dans ce cas c'est le texte des cartes qui prime.



Avant le coup d'État, une photo en famille Guatemala, 1935

## LES PIONS

Voici les différents pions pouvant apparaître sur la carte de El Plátano, capitale constitutionnelle de la República de los Bananas.

Les huit familles (les marqueurs seront placés en regard des pions sur la carte pour indiquer qui contrôle quoi). NB : les règles optionnelles prévoient la possibilité d'un huitième joueur et donc d'une huitième famille.



Les militaires (unités armées)



La police et les milices (unités armées)



Les forces étrangères (unités armées)



Les mécontents (unités non armées)



## **VIDA Y MUERTE**

### **LE TOUR DE JEU**

(entre parenthèse les durées indicatives de jeu, entre le début de la phase et la limite d'envoi des ordres ; la durée courte est pour une partie au rythme soutenu, la durée longue pour un jeu plus posé).

#### **1. – Phase constitutionnelle (3 / 5 jours)**

- L'arbitre pioche pour chaque joueur ayant moins de six cartes politiques une ou deux cartes jusqu'à un maximum de six.
- L'arbitre envoie au président le montant et la composition du budget.
- Le Président prend connaissance du budget. Il peut décider de remanier son gouvernement. Des négociations s'entament entre les joueurs sur la répartition des postes et du budget de l'année.
- Le Président communique à tous les joueurs (et à l'arbitre) un message intitulé « Déclaration de politique générale » dans lequel il précise la composition d'un éventuel nouveau cabinet (s'il s'abstient on considère que les positions n'ont pas changé) et la répartition du budget : telle somme pour tel ministre ou général, telle somme pour telle autre, etc. Cette communication marque le passage à la phase 2 (si le Président ne respecte pas le délai imparti on considère que le gouvernement ne change pas et que le Président conserve tout le budget avec lui - bonne chance ; on passe aussi à la phase 2).

#### **2. – Phase politique (2 / 3 jours)**

- Les joueurs envoient leurs ordres à l'arbitre. Ils indiquent :
  - \* les éventuelles cartes politiques « événement » dont ils se défaussent, qu'ils donnent à un autre joueur ou qu'ils mettent en jeu.
  - \* Le nombre de voix qu'ils attribuent pour le vote du budget.
- Si le budget n'est pas accepté, l'arbitre en informe le Ministre de l'intérieur qui peut décider de faire investir le Parlement par la police pour faire adopter le budget. Dans ce cas le budget est réparti comme prévu et on passe à la phase 3. Si la police n'intervient pas le Président conserve tout le budget sur lui et l'on passe à la phase 3
- Si le budget est adopté, l'argent est réparti comme annoncé et on passe à la phase 3.
- L'arbitre envoie un compte-rendu de la phase 2 à chacun avec la carte de la ville si de nouvelles unités sont apparues.

#### **3. – Phase sociale (3 / 5 jours)**

- Les joueurs ont un temps de négociation entre eux.
- Les joueurs envoient leurs ordres à l'arbitre, comprenant les données suivantes :
  - \* échanges d'argent ou de cartes politiques entre joueurs ;
  - \* mise en jeu de cartes politiques événement;
  - \* achat de la paix sociale par le Président (1 MP par pion de manifestants).
  - \* choix d'une localisation ; pour les joueurs ayant choisi d'aller à la Banque (et à supposer qu'elle soit ouverte et que le joueur n'ait pas été assassiné entre temps), indication des dépôts ou retraits sur le compte en Suisse.
  - \* éventuels ordres d'assassinat (si le Président est assassiné, on passe à la phase d'élection);
  - \* éventuel déclenchement de coup d'Etat (dans ce cas on passe à la phase 4), indiqué de manière absolue (« je lance un coup d'Etat ») ou relative (« je lance un coup d'Etat s'il y a un assassinat, si untel prend le contrôle de manifestants, etc. »).
  - \* S'il n'y a pas de coup d'Etat, on retourne à la phase 1.
- L'arbitre envoie un compte-rendu de la phase 3 à chacun avec la carte de la ville si de nouvelles unités sont apparues.

#### **4. – Phase répressive (2 / 3 jours par tour de coup d'Etat)**

- Si un coup d'Etat est lancé, l'arbitre demande à chaque joueur de lui indiquer par retour s'il reste loyaliste ou s'insurge. Dans ce dernier cas, l'insurgé indique les mouvements qu'il fait effectuer à ses troupes. Les loyalistes restent immobiles.
- L'arbitre envoie un compte-rendu à chaque joueur avec une carte de la ville.
- Chaque joueur envoie les ordres de mouvements donnés à ses unités. A chaque tour – il y en a six au maximum – l'arbitre confronte les ordres de chacun des joueurs et dresse un compte-rendu des pertes et de la situation. Après le sixième tour, les joueurs indiquent dans quel camp ils se rangent.
- Les insurgés, s'ils sont vainqueurs, désignent le président de la junte. L'ancien ou le nouveau président indique qui il envoie devant le peloton d'exécution.

#### **Phase d'élection (2 / 3 jours)**

- En cas de démission ou de décès du Président, les joueurs négocient entre eux et communiquent dans le délai imparti leur investiture en envoyant un message intitulé « déclaration d'investiture ». Le corps du message précise le nom et le nombre de voix attribuées au candidat.
- Une fois tous les candidats déclarés, les joueurs envoient à l'arbitre l'attribution de leurs voix. Les deux vainqueurs du premier tour sont départagés dans un second tour.

# LA CONSTITUCIÓN

## La loi suprême, après celle de Dieu et du colt .45

### 1.1. - Conditions de victoire

- i. La partie se termine lorsque l'arbitre, piochant les billets pour distribuer un nouveau budget, constate qu'il reste moins de 8 billets.
- ii. Le vainqueur est alors le joueur ayant le plus d'argent sur son compte en Suisse.

### 1.2. - Dispositions générales

- i. 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).
- ii. **Le Président** (El Excelentísimo Señor Presidente Constitucional de la República) 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 (ce qui nécessite le jeu d'une carte politique appropriée) 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.
- iii. **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.
  - un Commandant des Forces Aériennes. Il contrôle les forces aériennes et les parachutistes.
  - dans une partie à huit joueurs, on ajoute le poste de ministre des Relations extérieures (le Chancelier, cf. les règles optionnelles)
- iv. **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.

### 1.3. - L'élection du Président de la République

- i. 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.

#### 1.3.1. - *L'investiture*

- i. 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.
- ii. On ne peut pas investir un candidat sans le soutien d'au moins une voix.
- iii. 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.
- iv. 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).

#### 1.3.2. - *Les cartes influence et Suffrage*

- i. 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.
- ii. 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 (du moins 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 défasse ou qu'il meure.
- iii. Chaque **carte Suffrage**, par contre, ne représente que le soutien occasionnel de certains citoyens. Elle est, comme les cartes Influence, déposée devant le joueur qui veut utiliser les voix qu'elle représente, mais elle ne peut servir que pour un scrutin. Elle est donc jetée à la défasse 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.

### 1.3.3. - L'élection

- i. Le scrutin est **majoritaire à deux tours**. A la fin du premier tour, les deux candidats les mieux placés sont retenus pour participer au second tour, à moins que l'un des candidats n'ait recueilli la majorité absolue des voix lors du premier tour.
- ii. Au second tour, le candidat réunissant la majorité des suffrages exprimés est élu.
- iii. Avant chaque tour, on défausse les cartes Suffrages qui ont été déposées sur la table (elles ne peuvent servir que pour un tour de scrutin). Les cartes Influence peuvent être utilisées avec le total de leur voix aux deux tours de l'élection.
- iv. 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.
- v. 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 (si l'on possède plusieurs cartes Influence et/ou Suffrage) ou même de s'abstenir .
- vi. Aucun joueur n'est obligé d'accepter le poste de Président (on peut, en effet, être élu Président sans avoir été candidat).

#### Note importante:

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



# LA POLÍTICA

## Devenir puissant et rester vivant

La vie politique de la República de los Bananas est rythmée et agitée par les sept (ou huit) familles qui s'y disputent le pouvoir en construisant des alliances parlementaires ou en menant des soulèvements populaires et militaires. L'assassinat est aussi une manière assez répandue de mettre une famille hors-jeu pour un certain temps. Les huit familles sont : la famille Bidela, la famille Sproessner, la famille Marcía Gueza, la famille Bordybera, la famille Drujillo, la famille Bidochet, la famille Duvilier et la famille Gónez.

### 2.1. Les cartes politiques

- i. Au début du tour, chaque joueur se voit attribuer une ou deux cartes politiques dont il a seul connaissance. **La main d'un joueur ne peut comporter plus de 6 cartes politiques.** Les cartes en surnombre doivent être immédiatement défaussées.
- ii. Les cartes politiques peuvent être jouées à tout moment, sauf indication contraire figurant sur la carte.
- iii. Quand un joueur joue une carte politique, il le signale à l'arbitre et la raye de son « état patrimonial ». L'arbitre applique les conséquences et le signale dans le compte-rendu en indiquant quel est le joueur (la famille) qui a joué la carte.

#### 2.1.1. - *Tensions sociales*

- i. Certaines cartes impliquent l'apparition de pions sur le plateau de jeu (manifestants, milices, etc.)
- ii. Contrairement aux règles originales de Junta, l'apparition de ces pions n'entraîne PAS automatiquement un coup d'Etat. Elle contribue simplement à faire monter la tension.
- iii. Sur les cartes politiques, il est généralement indiqué qui prend contrôle de ces pions : par exemple il faut détenir la carte Influence Socialistes ou Syndicats pour jouer certaines cartes (grève, etc.). Trois cas se présentent :
  - Le joueur qui joue la carte politique possède la carte Influence requise : il joue la carte politique, et prend contrôle des pions apparaissant dans El Plátano.
  - La ou une des cartes Influence requises sont détenues par un autre joueur que celui qui joue la carte politique. Si la carte politique est jouée, les pions apparaissent sur la carte de la ville et c'est le joueur qui possède l'Influence requise (par ordre de mention sur la carte politique jouée) qui en prend contrôle.
  - Personne ne possède encore la ou une des cartes Influence requises. Si la carte politique est jouée, les pions apparaissent en ville et personne n'en prend le contrôle. Le premier joueur à abattre une carte Influence requise (par ordre de mention sur la carte politique jouée) prendra le contrôle des pions.
- iv. A chaque début de tour, les pions rouges voient leur nombre augmenté de un. Ceci pour simuler la montée des mécontentements.
- v. Le Président peut acheter la paix sociale, en dépensant un million de pesos pour faire disparaître un pion (et non pas une pile). Il doit l'indiquer dans ses ordres lors de la phase sociale.
- vi. Une fois un coup d'Etat terminé, tous les pions autres que ceux des brigades militaires, de la police et de la garde du palais présidentiel (et ceux des Casques bleus, si l'ONU est intervenue – cf. règles optionnelles) sont retirés de la carte de la capitale.

### 2.2. - La déclaration de politique générale

Le Président de la République communique à tous les joueurs sa déclaration de politique générale, qui précise la formation de son gouvernement et la répartition de son budget.

#### 2.2.1. - *La formation du gouvernement*

- i. 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.

#### 2.2.2.- *Le budget*

- i. L'arbitre communique au Président la composition du budget (déterminé au hasard par le tirage de huit billets (ce chiffre peut être modifié par le jeu de cartes politiques) de 1, 2 ou 3 millions de pesos – il y a 51 billets de 1 MP, 30 de 2 MP et 15 de 3 MP, soit une moyenne de 1,625 MP par billet et de 13 MP par budget de 8 billets).

- ii. Le Président n'est pas obligé d'en faire exactement part aux autres joueurs.
- iii. S'il reste moins de 8 billets au moment où il tire le budget, l'arbitre doit annoncer que la partie est terminée.

### 2.2.3. - La présentation du budget

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

### 2.2.4. - Le vote du budget

- i. Une fois le budget annoncé, il est immédiatement soumis au vote de la Chambre des Députés (les joueurs).
- ii. Le scrutin est majoritaire à un tour (majorité des suffrages exprimés, sans tenir compte des blancs et nuls). En cas d'égalité, le Président tranche.

### 2.2.5. - Les conséquences du vote

- i. Si le budget est voté, le Président doit immédiatement remettre les sommes promises aux joueurs .
- ii. 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.
- iii. 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. Dans ce cas, 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. Dès lors on considère qu'il y a une « Excuse » pour un coup d'Etat, et ce jusqu'à la fin du tour.
- iv. 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 toutes les cartes-billets de l'aide étrangère de ce tour. La non-adoption du budget constitue aussi une « Excuse ».

## 2.3. - Le choix des localisations

### 2.3.1. - Les localisations possibles

- i. Ce choix doit se faire parmi cinq endroits possibles (la Banque, le Quartier Général, la Résidence, la Garçonnière et le Night-Club).
- ii. Ces cinq endroits ne sont pas localisés sur la carte. Le joueur l'indique simplement à l'arbitre dans ses ordres.
- iii. Pour déposer de l'argent sur un compte en Suisse ou en retirer, il faut être localisé à la Banque.
- iv. Pour lancer un coup d'Etat en l'absence d'Excuse, il est préférable d'être localisé au Quartier Général.
- v. Un joueur qui oublie de rendre ses ordres ou de mentionner sa localisation est considéré par défaut être à sa Résidence.

### 2.3.2. - L'exil

- i. Il est toujours possible de choisir l'exil plutôt que d'opter pour une localisation. Dans ce cas, le joueur indique l'aéroport comme localisation.
- ii. 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. Ses affaires peuvent être prises en main par le beau-frère du Président (cf. plus loin "Le beau-frère du Président").
- iii. 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'aéroport est occupé par au moins une unité dépendant d'un joueur disposé à lui accorder un "libre passage" (ou encore, à huit joueur, si le Chancelier lui permet de rentrer, à n'importe quel moment).
- iv. Il peut rentrer d'exil 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 (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" (voir règles du Coup d'Etat).



#### 2.4. 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. NB : ces règles diffèrent légèrement des règles originales de Junta dans le sens où les assassinats sont tous considérés simultanément, et non plus successivement.

##### 2.4.1. - *Conditions*

- i. Pour tenter un assassinat, un joueur doit posséder une carte politique Assassinat . S'il en possède plusieurs, il peut faire plusieurs tentatives d'assassinat contre une même victime ou des victimes différentes.
- ii. Le Ministre de l'Intérieur contrôle 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.

##### 2.4.2. - *L'annonce des assassinats*

- i. Toutes les tentatives d'assassinat sont rédigées secrètement sur un papier par chacun des joueurs, en indiquant le nom du joueur tentant l'assassinat, celui du joueur visé, sa localisation et le moyen utilisé (carte politique ou tueur de la police secrète).
- ii. Les ordres d'assassinat sont dépouillés simultanément. Chaque joueur peut écrire autant de tentatives qu'il utilise de cartes Assassinat (ces tentatives peuvent viser la même victime en diverses localisations ou diverses victimes).

##### 2.4.3. - *La résolution des assassinats*

- i. Une fois que toutes les tentatives ont été lues, on vérifie la localisation de chacune des victimes.
- ii. 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) et tout son argent non déposé en Suisse est remis au joueur qui a envoyé le tueur.
- iii. Si le Président de la République est assassiné, son successeur doit être élu immédiatement après que toutes les tentatives d'assassinat ont été résolues. Si un assassinat est réussi, cela constitue une excuse pour un coup d'Etat.

##### 2.4.4. - *Cas particuliers*

- i. 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. D'autres impliquent le paiement d'une somme (qui ne peut être différé) pour être opérationnels.
- ii. 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. Il faut noter que les autres tueurs peuvent toujours attaquer une victime à la Banque, quel que soit le statut de celle-ci.
- iii. Certaines cartes offrent une protection contre les tueurs.
- iv. 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 cartes-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 cartes-billets du plateau de jeu.
- v. Au cas où un joueur ayant fait assassiner un autre joueur est lui aussi assassiné dans le même tour, c'est le survivant qui empêche la somme laissée par le joueurs assassinés. Par exemple, A fait abattre B et B fait assassiner C. A reçoit l'argent de B et de C.

#### 2.5. Le beau-frère du Président

- i. 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.
- ii. 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.
- iii. Le beau-frère du Président intervient de la même façon pour prendre en charge les affaires d'un joueur exilé (cf. "les effets de l'exil", plus loin).

## LA PLATA

### Devenir riche et le rester

#### 3.1. - Les opérations bancaires

- i. Les joueurs peuvent, s'ils ont choisi la Banque comme localisation, déposer de l'argent sur leur compte en Suisse ou en retirer, sauf si la Banque a entre-temps fermé. Les joueurs sont alors considérés comme localisés à la Banque (« devant la Banque ? ») mais ne peuvent y effectuer des transactions. La situation est identique pour un joueur ayant oublié que la Banque était fermée et qui s'y est quand même localisé.
- ii. Si le budget a été adopté par un vote de la Chambre des Députés, la Banque est ouverte et les opérations de dépôt et de retrait sont possibles.
- iii. Par contre, 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 donc pas possible d'y effectuer des opérations de dépôt et de retrait avant de constater qu'un coup d'Etat n'est pas déclenché. La Banque est à nouveau ouverte si personne ne fait de coup d'Etat ou après le coup d'Etat. Les joueurs qui y étaient localisés peuvent alors y effectuer des transactions.
- iv. Si le budget a été rejeté et si le Ministre de l'Intérieur n'est pas intervenu, la Banque est fermée.

#### 3.2. - Les comptes en Suisse

- i. 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 indique à l'arbitre combien d'argent il fait passer de « sa poche » à son compte. Pour effectuer un retrait, il procède à l'inverse.
- ii. Un joueur ne peut avoir accès à son compte en Suisse sans se rendre à la Banque.
- iii. Il est rappelé que la victoire revient au joueur qui a le plus d'argent sur son compte en Suisse à la fin de la partie. L'argent alors « en main » ne compte pas.



magazine argentin

# EL GOLPE

## Signifier son mécontentement

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 des Zones de Pouvoir de la capitale: le Palais Présidentiel, la Chambre des Députés, la Banque Centrale, la Station de Radio et l'Aéroport.

### 4.1. Le déclenchement 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 un coup d'Etat.

#### 4.1.1. - Une bonne excuse

- i. 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 Événement portant la mention "Excuse" (Grève générale, Grève des dockers, Emeute dans les ghettos, Manifestants, etc.).
- ii. Dès qu'un de ces événements se produit, lorsque l'étape "Coup d'Etat" du tour sera atteinte, n'importe quel joueur pourra alors déclencher un coup d'Etat.
- iii. Cependant, un joueur peut toujours déclencher un coup d'Etat au cours de l'étape "Coup d'Etat" d'un tour, même s'il n'y a pas d'Excuse, s'il a choisi son Quartier Général comme localisation.

#### 4.1.2. - Un bon moyen

- i. Pour déclencher un coup d'Etat, un joueur dispose de plusieurs moyens:
  - déplacer une unité (manifestants, soldats) 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).

#### 4.1.3. - Insurrection et désignation du premier insurgé

- i. Les joueurs qui souhaitent déclencher le coup d'État doivent l'indiquer dans leurs ordres, de manière inconditionnelle (« je déclenche un coup d'État quoiqu'il arrive ») ou conditionnelle (« je déclenche un coup d'État si untel est assassiné »).
- ii. Les joueurs s'insurgeant doivent indiquer le « bon moyen » qu'ils utilisent (« je déplace ma pile de manifestants de l'Université vers la Radio-télévision » ; « je pilonne le palais présidentiel »).
- iii. Le joueur qui déclenche le coup d'État est considéré comme étant le Premier insurgé.
- iv. Si plusieurs joueurs souhaitent déclencher un coup d'État en même temps, le Premier insurgé est choisi de la manière suivante par l'arbitre :
  - parmi les joueurs déclenchant un coup d'État inconditionnel ;
  - le joueur ayant le plus de pions (unités armées et non armées) déjà présents sur la carte ;
  - le joueur ayant le plus de pions d'unités armées ;
  - par ordre protocolaire : 'le Chancelier), le ministre de l'Intérieur, les généraux des 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> brigades, le commandant des forces aériennes, l'amiral.

#### 4.1.4. - Insurgés et loyalistes

- i. A partir du moment où un coup d'État est déclenché et que le Premier insurgé est désigné, tous les joueurs ayant indiqué dans leurs ordres qu'ils déclenchaient un coup d'État, conditionnel ou inconditionnel, sont considérés comme insurgés. Seuls s'insurgent ceux qui avaient indiqué dans leurs ordres s'associer à un coup d'État, conditionnel ou inconditionnel.
- ii. Les autres sont par défaut considérés loyalistes jusqu'à ce qu'ils signifient ouvertement leur changement de camp. Il n'y a pas de temps de négociation ni de concertation.
- iii. Lors des tours suivants, les joueurs qui veulent se rallier au coup d'État doivent pilonner ou bombarder le palais

- iv. présidentiel ou attaquer une unité (ou une pile d'unités) loyalistes. Ils se mettront ainsi dans le camp des insurgés. Un joueur loyaliste qui souhaite devenir insurgé doit l'écrire explicitement dans ses ordres. En conséquence, il ne pourra plus attaquer les unités insurgées et attaquera automatiquement (et sera automatiquement attaqué) par les unités loyalistes.
- v. Un insurgé ne peut rejoindre le camp loyaliste avant la fin de la sixième phase du coup d'État (détermination des camps). Par conséquent, pendant le coup d'État, ses unités seront automatiquement engagées dans les combats si elles se trouvent dans la même zone que les forces loyalistes.

#### 4.2. - Le déploiement initial

- i. 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).
- ii. Certains pions de manifestants ou d'émeutiers ont aussi pu apparaître avec le jeu des cartes politiques.
- iii. Si le Ministre de l'Intérieur a fait un coup de force à la Chambre des Députés, les 4 pions de Police se trouvent sur la case de la Chambre et non pas dans leurs commissariats.
- iv. Une unité éliminée au cours d'un coup d'Etat ne l'est que jusqu'à la fin du golpe. En ce qui concerne les unités citées ci-dessus, elles retrouvent automatiquement leur place au début de chaque tour.

#### 4.3. - Les étapes d'un coup d'Etat

- i. Un coup d'Etat se déroule en 7 phases.
- ii. La première phase est appelée "phase d'insurrection", où les insurgés se révèlent, bougent et sont les seuls à combattre.
- iii. Les 6 phases suivantes sont appelées "phases normales".
- iv. 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" (voir plus loin).
- v. Lors de chaque phase, les joueurs indiquent dans leurs ordres :
  - quelles cartes politiques il souhaite jouer ;
  - quelles unités ils déplacent de telle zone à telle autre ;
  - si un joueur loyaliste souhaite changer de camp, l'ordre « je deviens insurgé ».
  - Dans le cas où le joueur prévoit que sa pile d'unité sera confrontée à plusieurs piles adverses, il peut indiquer quelle pile adverse il attaque en priorité (sinon l'ordre des combats est le suivant : combat contre les unités déjà présentes au tour précédent dans la zone (tirage au sort en cas d'égalité), puis contre les unités arrivées ce tour-ci dans la zone, par ordre d'arrivée (tirage au sort en cas d'égalité).
- vi. Lors de la phase d'insurrection, seuls les insurgés peuvent bouger leurs unités et combattre. Les unités des forces loyalistes ne peuvent pas répliquer (eh oui! la loyauté se paie cher...).

#### 4.4. - Les déplacements

- i. 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 vers une zone adjacente (et une seule) reliée par une flèche.
- ii. Les unités de même type (brigades militaires, parachutistes, marines, police, gardes présidentiels, milices (unités « bleu-gris »), mécontents (unités « rouges ») qu'un joueur contrôle dans une même zone constituent ce qu'on appelle une "pile".
- iii. Il est toujours possible de ne déplacer aucune unité.

##### 4.4.1. - *Effet des échanges de pions entre joueurs sur les déplacements*

- i. Pendant un segment de déplacement, tout joueur peut librement donner ou échanger des pions qu'il contrôle, à l'exception des unités dépendant d'un poste ministériel. Il suffit qu'il l'indique dans ses ordres.
- ii. Le joueur récipiendaire pourra activer ces unités lors du tour suivant du coup d'Etat.

##### 4.4.2. - *Les déplacements de l'hélicoptère*

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

#### 4.4.3. - Les déplacements des Parachutistes et des Marines

- i. - Le Commandant des forces aériennes contrôle l'unité de Parachutistes. Il peut la faire atterrir dans n'importe quelle zone de la carte de la capitale.
- ii. 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).
- iii. Une fois qu'elles ont atterri ou débarqué, ces unités peuvent se déplacer dans la même phase de mouvement.

#### 4.4.4. - Le déplacement des unités introduites par des cartes Événement

- i. 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.
- ii. Elles peuvent se déplacer immédiatement.

#### 4.4.5. - L'intervention rapide de la Police en phase d'insurrection

- i. 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.
- ii. 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.

### 4.5. - Les combats

- i. Il y a combat dans toutes les zones où se trouvent des pions contrôlés par des joueurs de camps différents.
- ii. 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.
- iii. Le combat est obligatoire entre forces ennemies. Une unité est donc impliquée dans autant de combats qu'il y a de piles d'unités ennemies contrôlées par des joueurs différents dans la même zone.
- iv. On résout d'abord les attaques imparables (canonniers, forces aériennes) dont les résultats sont appliqués immédiatement.
- v. Ensuite, dans chaque zone, l'arbitre détermine qui est attaquant et qui est défenseur, pour chaque combat. Il fait pour chaque combat le total des forces en présence et calcule le rapport des forces, arrondi en faveur du défenseur. On additionne toutes les forces contrôlées par le même joueur impliquées dans le même combat.
- vi. Si deux ou plusieurs joueurs du même camp ont des forces présentes dans la même zone, ils peuvent additionner leurs forces aux conditions suivantes :
  - ils doivent tous deux le mentionner dans leurs ordres ;
  - lorsqu'il calculent leurs forces, ils omettent chacun de compter un pion de leur choix (armée ou non armée), pour simuler les difficultés de coordination ;
  - les résultats du combat s'appliquent à l'ensemble des forces ainsi cumulées ;
  - les pertes sont réparties de la manière suivantes : chacune des forces en présence reçoit une perte en commençant par la force la plus importante.
- vii. L'arbitre jette un dé et consulte la table des combats. On résout les combats piles par piles et les effets sont appliqués immédiatement.
- viii. Ce système ne se veut pas une simulation précise des combats de rues mais une approximation qui laisse toujours une petite part au hasard et aux retournements de situation. Ainsi, quelque soit le rapport de forces, il y a toujours une chance pour que le défenseur et l'attaquant subissent des pertes et doivent reculer.

#### 4.5.1. - Calcul du rapport de forces

- i. L'arbitre totalise les points de chaque camp, attaquant et défenseur. On compte :
  - un point pour deux pions non armés (pions rouges) ;
  - un point par pion armé (pion avec un point noir en haut à gauche).
  - deux points pour les Gardes du palais quand ils sont dans le Palais présidentiel ;
- ii. L'arbitre calcule un rapport attaquant/défenseur et arrondit en faveur du défenseur.
- iii. Le défenseur est l'unité ou la pile d'unités qui était déjà présente dans la zone attaquée.
- iv. Si deux unités ennemies arrivent le même tour dans une zone, est défenseur 1) la force qui a dans la zone une autre unité du même camp (même appartenant à un autre joueur) arrivée lors d'un tour précédent, 2) la force qui comporte le plus d'unités non armées (pions rouges), 3) la force comportant le moins de pions au total, 4) la force la moins puissante.

#### 4.5.2. - Résultat des combats

- i. Par combat, l'arbitre jette un dé dans la table suivante et consulte le résultat en regard du rapport de forces.

	4/1	3/1	2/1	1,5/1	1/1	1/1,5	1/2	1/3	1/4
1	A -1	A -1	A -1	A -1	A -1	A -2	A -2	A -3	A -4
2	D -2	AR	AR	AR	AR	A -1	A -2	A -2	A -3
3	D -1	D -2	D -1	DR	AR	AR	A -1	A -1	A -2
4	D -2	D -1	D -2	D -1	DR	AR	AR	A -1	A -1
5	D -3	D -2	D -1	D -1	D -1	DR	AR	AR	A -1
6	D -4	D -3	D -2	D -2	D -1	D -1	D -1	D -1	D -1

#### Explication des résultats :

A - X : l'attaquant perd X pions et doit faire retraite dans la zone d'où il venait (cf. ci-dessous).

D - X : le défenseur perd X pions.

AR : L'attaquant doit faire retraite dans la zone d'où il venait (cf. ci-dessous).

DR : le défenseur doit faire retraite dans une zone adjacente (cf. ci-dessous).

#### 4.6. - Les retraits

- i. Les piles des joueurs qui ont subi le plus de pertes dans une zone doivent faire retraite vers une zone adjacente vide libre de toute présence ennemie. La zone de retrait peut-être indiquée dans les ordres des joueurs.
- ii. Si l'ordre a été oublié ou est inapplicable, la zone de retrait est déterminée de la manière suivante (tout en respectant toujours la règle d'une zone libre de toute présence ennemie) : 1) la zone de provenance de l'unité, 2) une zone vide adjacente, éventuellement déterminée au hasard, 3) une zone adjacente où sont présentes des unités amies, éventuellement déterminée au hasard.
- iii. Si une pile ne peut trouver une zone où se replier, elle est retirée du jeu.

#### 4.7. - Les attaques imparables

- i. La canonnière, 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.
- ii. 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 unité (ou pile d'unités) adverse il attaque, sans avoir à préciser où se trouve l'unité visée. La canonnière tire une fois par phase de combat du coup d'Etat. Les forces aériennes ne peuvent attaquer que 3 fois par coup d'Etat.
- iii. Pour déterminer les dommages effectués par les attaques imparables, on jette 3D6 pour la canonnière et 6D6 pour les forces aériennes. Chaque « 6 » entraîne l'élimination d'une unité ennemie.

#### 4.8. - La détermination des vainqueurs du coup d'Etat

##### 4.8.1. - Les ultimes prises de position

- i. 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). Ce choix est rédigé par écrit simultanément par tous les joueurs.
- ii. 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).

##### 4.8.2. - Les comptes

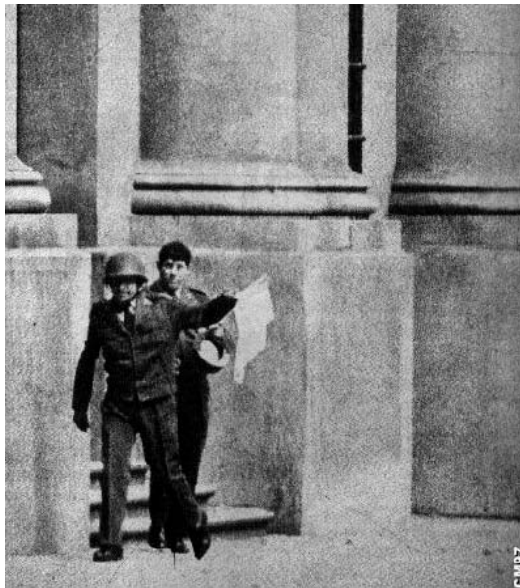
- i. Remporte le coup d'Etat le camp qui contrôle au moins 3 des 5 Zones de Pouvoir de la capitale (c'est-à-dire : Banque Centrale, Chambre des Députés, Palais Présidentiel, Station de Radio et Aéroport).
- ii. La Junte (les insurgés) ne contrôle une Zone de Pouvoir que si celle-ci n'est occupée que par des unités appartenant à des joueurs s'étant rangés dans le camp des insurgés.
- iii. Toutes les Zones de Pouvoir dans lesquelles ne se trouve aucune unité sont considérées comme étant sous le contrôle du Président.

#### 4.9. - L'Après-Coup

- i. 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).
- ii. Si les insurgés remportent le coup d'Etat, ils doivent, sur le champ, former une Junte qui choisira le nouveau Président.
- iii. Cette Junte n'est formée que des insurgés véritables: Les loyalistes qui ont retourné leur veste au dernier moment (cf. 4.8.1.), n'en font pas partie.
- iv. 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 æquo, c'est le Premier Insurgé qui choisit le Président.
- v. Le nouveau Président peut envoyer n'importe quel joueur devant le peloton d'exécution (à condition que ce joueur ne soit pas en exil).
- vi. Un joueur envoyé devant le peloton d'exécution est mort. Il doit se défaire de toutes ses cartes politiques et remettre au Président en exercice tout l'argent qu'il n'a pas déposé sur son compte en Suisse.

#### 4.10. La fin du tour

- i. Si la Banque était "Fermée pour la pause de midi", elle est ouverte maintenant. Les joueurs qui s'y étaient localisés peuvent y effectuer maintenant des dépôts et des retraits de leurs comptes en Suisse.
- ii. 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).
- iii. Si elle a été ouverte au cours de l'étape "Opérations bancaires", elle est fermée maintenant.
- iv. Toutes les autres unités qui ont participé au coup d'Etat sont purement et simplement retirées du plateau (l'ordre est rétabli). Il n'y a plus d'Excuse.



*Les gardes du palais présidentiels se joignent aux insurgés  
Santiago du Chili, 11 septembre 1973*

## Règles optionnelles

### 5.1. - Junta à huit joueurs

- i. Un huitième poste gouvernemental peut être créé : le ministre des Relations extérieures (ou Chancelier, protocolairement le premier d'entre les ministres). Le **Chancelier** est un poste ministériel comme les autres, attribué lors de la formation du gouvernement et qui peut être contrôlé par le beau-frère du président.
- ii. Le Chancelier ne dispose pas d'unités particulières à son service (à part celles résultant du jeu des cartes politiques), mais peut exercer les trois capacités suivantes :
  - *Retour d'exil*  
Le Chancelier peut ramener un joueur qui était en exil sans que le Ministre de l'Intérieur ne puisse l'assassiner.
  - *Le renseignement extérieur*  
Tous les deux tours, le Chancelier peut regarder le compte en Suisse de l'un des sept autres joueurs. Il peut faire état de sa découverte ou en garder le secret, mais n'a pas le droit de montrer le compte en Suisse d'un joueur aux autres joueurs : sa consultation est secrète.
  - *L'intervention de l'ONU*  
En cas de coup d'État, lors de n'importe quel tour après la phase d'insurrection, le Chancelier peut demander l'intervention de l'ONU. Cette intervention obéit aux règles suivantes :
    - Quatre unités armées de l'ONU, des Casques bleus, sont déployées à l'aéroport. Si l'aéroport est déjà occupé par des unités, celles-ci sont redéployées immédiatement dans une zone adjacente, en priorité libre de toute unité ennemie.
    - Les unités de l'ONU ne sont contrôlées par personne. Elles ne bougent pas. Elles demeurent à l'aéroport et le neutralisent. De facto, l'aéroport détenu par les Casques bleus ne pourra pas compter comme site stratégique contrôlé par les insurgés.
    - Il est possible d'attaquer les Casques bleus, comme des unités armées normales. Dans ce cas, à chaque fois que les Casques bleus sont attaqués, avant la résolution du combat, on jette 1D6 et on applique les effets :
      - 1-2 : L'ONU plie bagage. On ne résout pas le combat. Les Casques bleus quittent l'aéroport, qui est dorénavant libre d'accès, et dans l'immédiat occupé par les unités qui attaquaient les Casques bleus.
      - 3-5 : Les Casques bleus ripostent. On utilise la table habituelle de résolution des combats, MAIS les Casques bleus ne reculent jamais à la suite d'un résultat défavorable.
      - 6 : L'ONU renforce sa présence. On résout le combat de manière habituelle et si au moins une unité de Casques bleus survit, leur nombre total est ensuite augmenté de deux unités. Tout jet ultérieur sur cette table se fera à +1 (cumulable).
    - Si une intervention étrangère (ÉU, Cuba, Sandinistes) a été déclenchée, le Chancelier ne peut plus faire appel à l'intervention de l'ONU. Mais la présence de l'ONU n'empêche pas une intervention étrangère.
    - Une fois le coup d'État terminé, les Casques bleus demeurent à l'aéroport toute l'année qui suit la fin des troubles. Ils sont ensuite retirés du plateau de jeu.

### 5.2. - L'orientation politique

Cette variante de Junta impose une configuration politique minimale aux joueurs, qui ne change pas pendant toute la partie. Elle élimine un peu de hasard du jeu et garantit que les joueurs disposent à tout moment d'un minimum d'influence au Parlement. Les joueurs ne représentent plus seulement une famille mais une famille politique.

- i. - En début de partie, on distribue aux joueurs les cartes Influence suivantes. La répartition des orientations politiques se fait soit au hasard, soit selon les choix exprimés par les joueurs :

- Socialistes et Syndicats	« extrême gauche »	15 voix
- Radicaux, Groupe de presse	« gauche »	8 voix
- Chrétiens-démocrates et Paysans	« centre »	8 voix
- Eglise	« église »	10 voix
- Banquiers, Libéraux et FMI	« libéraux »	13 voix
- Conservateurs et Monarchistes	« droite »	16 voix
- Intellectuels, Milieux Universitaires et Etudiants	« intellectuels »	11 voix
- Cocaleros et Indiens (à huit joueurs)	« antisystémiques »	7 voix

Ces groupes sont considérés comme étant les principaux groupes d'influence de Los Bananas.



- ii. Ces cartes Influence resteront toujours avec le joueur. Elles ne sont jamais défaussées ou échangées même si le jeu d'une carte politique devrait normalement les écarter et même quand le joueur est assassiné.
- iii. Les autres cartes Influence du jeu, qui sont en fait les petits groupes manipulés par les grandes familles, peuvent appartenir à n'importe quel joueur, quelques soient les contradictions idéologiques apparentes. Il en va de même pour les cartes Suffrages. Ces cartes Influence « secondaires » et Suffrages sont normalement défaussées et échangées.
- iv. Le jeu se déroule normalement, selon les règles de base, avec les exceptions suivantes :

#### 5.2.1. - Alliances parlementaires

- i. En raison des clivages idéologiques, certaines alliances parlementaires (les accords externes aux votes à la Chambre passés entre joueurs n'étant soumis à aucune restriction) sont impossibles. Elles figurent dans le tableau ci-dessous :

	Ext-gauche	Gauche	Centre	Intellectuels	Eglise	Libéraux	Droite	Antisystém.
Ext-gauche	-		IMP		IMP	IMP	IMP	
Gauche		-					IMP	IMP
Centre	IMP		-					IMP
Intellectuels				-			IMP	
Eglise	IMP				-			IMP
Libéraux	IMP					-		IMP
Droite	IMP	IMP		IMP			-	IMP
Antisystém.		IMP	IMP		IMP	IMP	IMP	-

- ii. L'application en est simple : lors d'un vote (élection du Président, budget, motion quelconque, etc.), on consulte l'appartenance politique du Président ; en regard, on trouve quels sont les joueurs (marqués par un IMP) qui ne peuvent voter dans le même sens le Président ; il ne peuvent que voter contre ou s'abstenir. Dans ce cadre, les négociations sur l'abstention d'un groupe peuvent prendre une nouvelle importance.
- iii. Ces restrictions ne concernent pas que les cartes Influence principales, mais toutes les cartes Influence, y compris les secondaires, ainsi que les cartes Suffrages, possédées par ce joueur.

#### 5.2.2. – Conséquences programmatiques

Les cartes Nationalisations et Privatisations sont sorties du paquet et placées en évidence.

- Si un président d'Extrême-gauche est élu, il est obligé de mettre en oeuvre les Nationalisations ;
- Si un président de Gauche est élu, il peut mettre en oeuvre les Nationalisations ;
- Si un président Libéral est élu, il peut mettre en oeuvre les Privatisations ;
- Si un président de Droite est élu, il doit mettre en oeuvre les Privatisations.

#### 5.2.3. – Accès privilégié à certaines cartes politiques

- i. A chaque tour, en dépensant 2 MP lors de la phase de constitution du gouvernement, après la proposition de budget mais avant son vote, les joueurs peuvent consulter le paquet de cartes politiques (seulement la pioche, pas la défausse) et en placer certaines dans leur main, selon leur orientation politiques.
- ii. Les 2 MP sont reversés au budget, placés face cachée sous la pile de billets.
- iii. Un joueur ne peut sortir du paquet de cartes politiques qu'une seule carte par tour. Une fois cette carte placée dans son jeu, le nombre maximum de cartes en main doit toujours être de 6. Le joueur doit se défausser si nécessaire.
- iv. Si aucune carte qui lui est accessible de cette manière ne figurent dans le paquet de cartes, le joueur ne récupère pas ses 2 MP.

	Cartes accessibles
Extrême-gauche	Intervention cubaine, Grève générale
Gauche	Hyper-inflation, Grève des dockers, Délire bolivarien
Centre	Mondial de football, Grève des paysans, Réforme agraire
Intellectuels	Prix Nobel, Emeutes dans les ghettos, Protestation estudiantine
Eglise	Formation de milices chrétiennes, Confession, Visite papale
Libéraux	Jour férié, Défense de la Banque centrale
Droite	Intervention des États-Unis, Ligue patriotique
Antisystémiques	Intervention sandiniste, Narco-traficants, Grève des paysans

- v. Restrictions de carte : l'Extrême gauche, la Gauche et les Antisystémiques ne peuvent jouer la carte Intervention des États-Unis ; l'Eglise, les Libéraux et la Droite ne peuvent jouer les Interventions cubaine ou sandiniste. Les autres cartes mentionnées dans ce tableau peuvent être possédées, défaussée ou jouées par n'importe quel joueur.

- vi. Certaines cartes n'ont plus d'usage et doivent être écartées avant le début du jeu ou dès qu'elles sont tirées ; ces cartes sont principalement celles qui servent à prendre le contrôle des cartes d'Influence principales de chacun des groupes politiques (or ces cartes sont inamovibles, cf. 5.2., ii).

*Commentaires : Les orientations politiques ne sont pas toutes équivalentes. Celles situées aux extrémités du spectre politique ont des possibilités d'alliances parlementaires plus restreintes ; elles devraient logiquement être moins souvent au pouvoir ou ne pas pouvoir appuyer le budget et par conséquent toucher moins d'argent directement du budget (ceci étant sans conséquence sur ce qui se passe en dehors du Parlement et des flux d'argent non-budgétaires) ; à l'inverse, ce sont ces mêmes orientations politiques qui ont un accès privilégié (mais pas exclusif) aux cartes du jeu les plus influentes et les plus susceptibles de peser lors d'un coup d'Etat. De même, les groupes politiques possédant le moins de voix ont accès aux cartes les plus puissantes du jeu. Ce léger déséquilibre dynamique ne fournit de toute façon qu'un cadre un plus contraignant à la partie de Junta, augmentant le niveau de difficulté pour les joueurs sans restreindre totalement leur liberté de choix : restent les assassinats, les coups d'Etat, les exécutions et les multiples cartes politiques accessibles à tous, qui maintiendront un joyeux bazar...*

