

# Junta

Auteurs: Vincent Tsao, Ben Grossman en Eric Goldberg

Uitgegeven door West End Games, Inc, 1985

Een spel over intriges en machtsovername in een of andere babanenrepubliek.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Andy Herssens en Jerry Serlippens](#) (Dendermonde, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

---

## INLEIDEND

### **01. De Natie**

Welkom in de wondermooie Republiek der Bananen, waar het leven leuk is en de dood goedkoop. De overgrote meerderheid van de bevolking is arm, analfabeet en verdrukt. Velen komen er op bezoek naar aanleiding van de jaarlijkse openluchtfestivals &mdash; hoewel rellen en opstootjes met de regelmaat van een klok opduiken. De Regering wordt genereus gesteund door een supermacht die vooral geen vragen stelt. De enkele overheersende rijke families zijn erop gebrand om het pakket aan buitenlandse financiële steun stilletjes door te sluizen naar hun persoonlijke bankrekening in Zwitserland. Macht, intrige, geld en revolutie vormen slechts enkele van hun wapens. Elke speler vertegenwoordigt een van deze rijke families.

### **02. Het spelbord klaarleggen**

Elke speler kiest een van de zeven (7) families, voorgesteld door volgende symbolen :

- **cigarette holder** ;
- **diamond stickpin** ;
- **fedora** ;
- **highball glass** ;
- **mustache** ;
- **pocket watch** ;
- **sunglasses**.

Wanneer een speler een familie heeft gekozen, plaatst hij de negen (9) *counters* die horen bij de familie, voor zich.

Plaats de *turn-segment-marker* in het eerste vakje van de **Political Track** en de *coup-phase-marker* in het eerste vakje van de **Coup Track**. Onder Political Track worden op het spelbord twee vakjes afgebeeld: **Coup ?** (plaats hier de *coup-excuse/no-excuse-marker* met de 'no-excuse' zijde bovenaan) en **Bank ?** (plaats hier de *bank-is-save/shoot-at-bank-marker* met de 'shoot-at-bank' zijde bovenaan).

Breng vervolgens de overige *markers* aan op het bord. In elk district hoort één *police counter*, in de zone van het paleis horen vier (4) *Palace Guard Counters* te liggen, in het vakje voorzien voor de luchtmacht legt men de drie *air-strike-counters* en de *paratroops counter*. De boot hoort thuis in de rivier-zone en de mariniers in de verblijfplaatsen van de zeemacht. Tot slot moeten de legereenheden (*brigades*) ook elk toegewezen worden aan hun zone (*Army Brigade Barracks*).

Schud de stapel buitenlands geld (verwijder echter eerst de drie reserve blanco biljetten). Leg de stapel omgekeerd op het bord zodat men niet kan zien welk biljet bovenaan de stapel ligt. Schud eveneens de politieke kaarten en plaats ze omgekeerd op het bord. Elke speler trekt nu vijf (5) kaarten uit deze stapel.

### **03. Hoe win ik JUNTA?**

De speler met het meeste geld op een bankrekening in Zwitserland op het einde van het spel is de winnaar (geld dat je in je hand houdt telt niet mee). Er kunnen meerdere winnaars zijn. Je kan dus dood zijn of zelfs verbannen en toch JUNTA winnen!

### **04. Spelonderdelen**

Zie spelregels blz. 2 en 12

## **DE POLITIEKE REGELS**

### **05. De Grondwet van de Republiek**

De Natie wordt bestuurd door een President en door een Kamer van Afgevaardigden:

1. De President-voor-het-leven duidt de kabinetsleden aan, ontvangt de buitenlandse financiële steun en verdeelt deze gelden. Hij wordt slechts vervangen wanneer hij sterft, ontslag neemt, als er een staatsgreep tegen zijn regime slaagt of wanneer hij wordt weggestemd wegens onbekwaamheid;
2. De Kamer van Afgevaardigden stemt over het budget en verkiest een nieuwe President. Er zijn verschillende lobbygroepen actief die in de macht zijn van de verschillende families (zie hoger).

### **06. De machthebbers**

Er zijn zeven (7) functies te begeven:

1. De President kent de rang van de overige spelers toe, hij controleert de Paleiswachters, hij wikt en beschikt over het budget;
2. De Minister van Binnenlandse Veiligheid controleert de politie, beveelt de huurmoordenaar van de Geheime Politie, hij kan de Kamer van Afgevaardigden bezetten en hij kan beslissen iemand die terugkeert uit ballingschap voor het vuurpeloton te brengen;
3. Er zijn drie Generaals die elk een van de legereenheden controleren;
4. Er is een Admiraal die de marine en de boot controleert;
5. De Luchtmachtcommandant is meester over de Para's en voert luchtaanvallen uit.

### **07. Speelplezier voor 4 tot 7 spelers**

Volgende spelregels worden gebruikt voor 4 tot 7 spelers waarbij alle functies worden verdeeld over de deelnemers. Er bestaan ook afwijkende regels voor 2 of 3 spelers (zie spelregels blz. 9 t/m 11).

### **08. Politieke kaarten**

Elke speler ontvangt vijf (5) politieke kaarten bij het begin van het spel. Elke speler moet bij het begin van een beurt twee (2) politieke kaarten nemen. Volgende regels zijn van toepassing:

1. politieke kaarten mogen vrij verhandeld worden tussen spelers;
2. alle kaarten met uitzondering van de *influence*-kaarten komen na gebruik op de aflegstapel;
3. je kunt op elk moment politieke kaarten op de aflegstapel leggen, behalve tijdens volgende spelfases: *Assassination* en *Coup Aftermath*;
4. je mag op elk moment slechts zes (6) kaarten in je hand hebben, anders moet je onmiddellijk kaarten wegschenken of op de aflegstapel leggen tot je slechts het maximum aantal kaarten bezit;
5. indien je een kaart uitspeelt die geen gevolg heeft op dat moment, wordt ze op de aflegstapel gelegd;
6. een kaart op tafel leggen betekent dat je ze uitspeelt.

Elke kaart vermeldt wanneer ze kan worden gebruikt en waarvoor ze dient.

Er zijn zes (6) soorten politieke kaarten:

1. *Influence*-kaarten worden uitgespeeld door ze voor zich op tafel neer te leggen waar ze voor de rest van het spel blijven liggen (of tot je wordt gedood) - let op: deze kaarten worden wel in rekening genomen voor het bepalen van het maximum van zes (6) kaarten die je in je hand mag hebben;
2. *Vote*-kaarten mogen gespeeld worden tijdens een stemronde waarna ze worden afgelegd;
3. *Donation*-kaarten geven je het recht de bovenste kaart van de geldstapel te nemen;
4. *Assassination*-kaarten geven je bescherming tegen een aanslag of laten toe dat je zelf een aanslag doet op een medespeler;
5. *Event*-kaarten laten toe iets te doen wat normaal niet wordt toegelaten door de spelregels;
6. *Bribe*-kaarten laten je toe controle te krijgen over een huurmoordenaar of over legereenheden tijdens een staatsgreep (je moet natuurlijk het nodige geld betalen dat face-up onderaan de geldstapel wordt toegevoegd).

## **09. Presidentsverkiezingen**

Het spel begint met het verkiezen van een President. Deze fase doorloopt men ook wanneer de President is omgekomen, ontslag heeft genomen of niet meer in functie is. Het behoort tot het recht van de Kamer van Afgevaardigden om uit hun midden een President te kiezen. Wanneer de President is afgezet na een staatsgreep worden echter andere regels gevolgd!

Eerst worden de kandidaten genomineerd. De eigenaar van het spel JUNTA mag als eerste zijn kandidaat aanwijzen. Met de wijzers van de klok mee duiden vervolgens de overige spelers hun kandidaat aan. Een speler mag zichzelf nomineren of iemand anders of helemaal niemand. Hij doet dit door één of meer stemmen kenbaar te maken. Een stem heb je vanuit je functie(s) (bv. als Minister), via een *influence*-kaart of via *vote*-kaarten. De enige regel hierbij is dat er geen regels zijn. Wie bij deze stemronde de meerderheid heeft is President.

Anders is er een tweede stemronde waarbij de spelers de kans krijgen opnieuw te stemmen. Voorafgaand aan deze tweede stemronde mogen de kandidaten natuurlijk propaganda voeren voor hun verkiezing. De *vote*-kaarten gebruikt in de eerste stemronde liggen intussen op de aflegstapel en kunnen niet meer gebruikt worden, de overige stemmen kunnen natuurlijk wel nog gebruikt worden. Indien er nog geen meerderheid wordt gevonden begint de procedure opnieuw. Er moet immers op elk ogenblik een President zijn!

Volgende regels zijn nog van toepassing:

1. je kan je steeds onthouden bij de verkiezing van een President;
2. je kan het ambt van President na verkiezing weigeren op te nemen.

## **10. De Kamer van Afgevaardigden**

Elke functie binnen de Kamer geeft recht op één (1) stem. Een *influence*-kaart geeft een aantal extra stemmen waarover je steeds weer kan beschikken zolang je de kaart voor je op tafel hebt liggen. Ook een *vote*-kaart geeft extra stemmen maar deze kaart wordt op de aflegstapel gelegd na gebruik.

## **11. Het verloop van een stemming in de Kamer van Afgevaardigden**

Een stemming gebeurt steeds in twee ronden. Eerst stemt de President, vervolgens heeft elke speler in wijzerszin de kans om een of meer stemmen uit te brengen. Alle mogelijkheden staan hierbij open (bv. 1x 'Yes' en 2x 'Nay', enz.). Dan is er een tweede ronde die in dezelfde volgorde wordt afgehandeld. Je kan hierbij je stemmenaantal uit de eerste ronde verhogen. De meerderheid beslist en bij staking van stemmen beslist de President alleen.

## **12. Een beurt in het leven van de Republiek**

Elke beurt verloopt zo:

- A. elke speler trekt twee (2) politieke kaarten;
- B. de President duidt de functies aan;
- C. de President ontvangt de geldsteun uit het buitenland;
- D. de President stelt het budget op en stelt het voor in de Kamer die erover stemt;
- E. elke speler kiest een locatie waar hij zich bevindt;
- F. de moordpogingen worden aangekondigd en uitgevoerd;
- G. men kan handelen met de bank;
- H. er is mogelijkheid tot het plegen van een staatsgreep;
- I. de afwikkeling van de staatsgreep vindt plaats;
- J. indien de bank gesloten was - *closed for lunch* - handelt men nu met de bank

Deze orde wordt gedurende het spel aangehouden. De meeste handelingen mag je enkel uitvoeren in de voorziene fase (uitzondering *event*-kaarten).

## **13. Einde van het spel**

Het spel stopt automatisch wanneer de President in fase C opmerkt dat er minder dan acht (8) geldbiljetten face-down overblijven. Niemand mag tijdens het spel het aantal geldbiljetten tellen. Het spel stopt hypothetisch ook wanneer alle spelers tijdens de zelfde fase F gedood worden. Een normaal spel verloopt over 11 beurten. Spelers kunnen evenwel overeenkomen het spel in te korten.

## **14. Politieke kaarten nemen**

Bij het begin van een beurt neemt elke speler twee (2) politieke kaarten. Indien er onvoldoende overblijven wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt. Je houdt deze kaarten verborgen. Mogelijk moet je reeds onmiddellijk kaarten op de aflegstapel leggen (maximaal zes kaarten in de hand en/of op tafel).

## **15. Aanduiden van de functies**

De President mag de functies (her)verdelen. Volgende regels gelden:

1. elke familie moet minstens één (1) functie bezitten;
2. geen familie mag meer dan twee (2) functies bezitten;
3. geen familie mag meer dan één (1) Generaal controleren.

De President neemt hierbij de bijhorende *Position*-kaarten en overhandigt ze aan de spelers bij hun benoeming. Deze kaart wordt met de *Loyal*-zijde naar boven voor zich neergelegd. (De andere zijde heeft slechts belang bij een poging tot staatsgreep).

## **16. Ontvangen van geld uit het buitenland**

De President neemt acht (8) face-down geldbiljetten van de geldstapel. Hij hoeft de biljetten niet te tonen aan de medespelers.

## **17. Geld**

Geld dat wordt toegekend aan spelers wordt verdekt doorgegeven. Deze houdt het geld in zijn hand of zak (elders onzichtbaar verborgen). Je mag het geld evenwel vrij weggeven of tonen aan de andere spelers (behalve wanneer je het doelwit bent van een moordaanslag of wanneer je naar het vuurpeloton wordt gezonden!). Je mag nooit geld wisselen met je bankrekening of met de geldstapel! Je mag wel geld wisselen met andere spelers. Indien je niet kan wisselen is wat je teveel betaalt verloren.

## 18. De begroting

De President moet een begroting opstellen en verdedigen voor de Kamer. Hij doet dit door mede te delen hoe hij het geld zal verdelen. Let op:

1. de President moet nooit tonen hoeveel geld hij ontvangt vanuit het buitenland;
2. hij mag geld in het geheim voor zich houden;
3. hij mag ook een extraatje uitdelen (dit moet hij uit eigen zak betalen);
4. de President mag geen budget voorstellen dat vereist dat geld wordt gewisseld (tenzij hij wisselt met zijn eigen zakgeld) of waarvoor hij het geld niet onmiddellijk bezit.

Na de voorstelling van de begroting mag de Kamer stemmen over het voorstel. Indien het wordt aanvaard, dan geeft de President onmiddellijk ieder wat hij heeft beloofd. Indien het voorstel wordt verworpen ligt de bal in het kamp van de Minister. Hij moet nu beslissen of hij de Kamer van Afgevaardigden zal bezetten (waardoor de begroting onder bedreiging zal goedgekeurd worden). In dat geval plaatst hij de politie op het bord in de Kamer. De President verdeelt het geld volgens zijn begroting.

Indien de Minister oordeelt niets te doen waardoor de begroting niet wordt aanvaard, dan mag de President het geld houden. De bank wordt gesloten voor deze beurt!

## 19. Uitkiezen van locaties

Vervolgens kiest elke speler de locatie waar hij zich bevindt. Er zijn vijf (5) locaties toegelaten: *Bank*, *Headquarters*, *Home*, *Mistress'* en *Nightclub*. Hiertoe beschikt elke speler over de nodige *location counters*. Kies een locatie uit en leg ze verdekt afgezonderd van de overige die samen ook verdekt op tafel worden neergelegd. In plaats van een locatie te kiezen mag je ook in ballingschap vertrekken door een willekeurige *location counter* op een *Embassy*-gebied op het speelbord te leggen.

Je locatie wordt enkel bepaald door deze *counters*, het speelbord wordt enkel gebruikt bij een staatsgreep. Indien je geld op je bankrekening in Zwitserland wil deponeren of een geldopname wil doen, dan moet je in deze fase naar de *Bank*. Indien je een staatsgreep wil beginnen kan het noodzakelijk zijn *Headquarters* op te zoeken.

## 20. Moordaanslagen

Nu gebeurt de aankondiging van eventuele moordaanslagen. Eerst is de Minister aan de beurt. Dan de andere spelers in wijzerszin. Men is niet verplicht een aanslag te plegen. De Minister controleert de Geheime Politie en heeft zo steeds de mogelijkheid minstens één (1) moordpoging te ondernemen. Normaliter kan men immers slechts één of meerdere aanslagen plegen indien men de nodige *Assassination*-kaart(en) bezit. De aanslag wordt aangekondigd als volgt: 'Ik gebruik deze kaart/de Geheime Politie om een aanslag te plegen op ... (naam speler) die zich vermoedelijk in ... (locatie) bevindt'.

Volgende regels gelden:

1. de locaties houdt men geheim tot alle aanslagpogingen bekendgemaakt zijn;
2. men mag zoveel aanslagen ondernemen als men kaarten heeft (op één of meerdere spelers);
3. de afhandeling gebeurt in de volgorde van aankondiging.

Indien de Geheime Politie de bank in deze beurt bezoekt, mag ze dit niet doen in de volgende beurt, zelfs al wordt iemand anders Minister. De *Shoot at bank/bank is save-counter* wordt in de juiste positie gelegd. Deze beperking geldt echter niet voor de *Assassination*-kaarten!

Eens alle moordpogingen zijn bekendgemaakt worden de locaties onthult. Wie pech heeft is nu dood. Sommige kaarten beschermen tegen een aanslag, je mag ze nu uitspelen. Sommige kaarten vereisen

dat je de dobbelstenen gooit om te bepalen of je slachtoffer daadwerkelijk sterft.

## **21. Hoera er is een sterfgeval in de familie!**

Een speler die is omgekomen moet alle politieke kaarten afleggen. Hij geeft zijn geld aan de speler die hem heeft vermoord. Hoewel de aanslagen worden afgehandeld in volgorde van aankondiging is het mogelijk dat twee spelers elkaar doden (het schieten gebeurt immers door huurlingen). Indien men wordt vermoord door de huurling van een speler die reeds eerder is omgekomen, wordt je geld face-up onderaan de geldstapel toegevoegd!

Indien de President dood is wordt onmiddellijk na de afhandeling van de laatste moordaanslag een nieuwe President verkozen door de Kamer.

De bankrekening in Zwitserland behoort toe aan een familie. De dood van een speler heeft er geen invloed op. Verrichtingen met de bank gebeuren na deze fase waardoor elke uitstap naar de bank een waar avontuur is!

## **22. De schoonbroer van de President (lees: de President)**

Een speler die dood is, blijft dat ook tot het einde van de beurt. Hij mag niet meer deelnemen aan enige actie totdat de volgende beurt begint met het nemen van de politieke kaarten (de familie heeft een ergenaam van de troon aangeduid). Zelfs al is de speler dood, zijn familie bezit nog steeds één of meer functies in de Kamer. Het is de 'schoonbroer' van de President die deze functie(s) gebruiken in afwachting van de nieuwe beurt.

Wanneer een familie twee posities bekleedt of wanneer meer dan één (1) speler in ballingschap verblijft, moet de President kiezen welke functie zijn schoonbroer zal waarnemen. Alle overige functies van spelers die dood zijn of in ballingschap verkeren blijven bevroren (ze kunnen niet stemmen en hun troepen kunnen tijdens een staatsgreep niet bewegen). De President duidt met een *blank counter* aan welke functie zijn schoonbroer tijdelijk zal waarnemen.

## **23. De bank**

Indien de bank open is en de *Bank* was jouw locatie, dan mag je nu verrichtingen doen. De bank is *open* indien de begroting via een gewone stemming werd aanvaard.

Als de begroting met geweld werd doorgedrukt door de Minister, dan is de bank *closed for lunch*. De spelers mogen dan op dit moment nog geen verrichtingen doen. Pas nadat elke speler de kans heeft gekregen een staatsgreep te doen en/of na afhandeling van deze staatsgreep, wordt de bank dan weer geopend.

Indien de begroting niet werd aanvaard door de Kamer, dan blijft de bank gewoon *closed*.

Een dode speler of een speler in ballingschap mag geen bankverrichtingen doen.

## **24. Een rekening in Zwitserland**

Je maakt een storting op je rekening door het geld uit je hand en/of zak face-down onder je *Swiss Account marker* te plaatsen. Hou deze geldstapel (zichtbaar voor de medespelers) gescheiden van het overige geld.

## **25. Ballingschap**

Tijdens het kiezen van een locatie mag een speler zich in ballingschap wegtrekken door een willekeurige *location counter* onder te brengen in een ambassade op het speelbord op voorwaarde dat je een eenheid controleert in één van deze ambassades.

Gevolgen:

1. een speler in ballingschap kan niet vermoord worden noch naar het vuurpeloton gestuurd

- worden, noch bankverrichtingen doen, noch politieke kaarten trekken;
2. hij kan niet stemmen, mag geen moordaanslagen uitvoeren, noch eenheden controleren tijdens een staatsgreep;
  3. de schoonbroer van de President mag zijn stemmen en troepen gebruiken

Een speler mag op elk ogenblik zijn terugkeer aankondigen. Hij kan terugkeren zonder enig gevaar in volgende gevallen:

1. de President is vermoord en er is nog geen nieuwe President verkozen;
2. er is een staatsgreep aan de gang waarbij de ambassade bezet wordt door minstens één (1) eenheid van een andere speler die de terugkerende speler een vrije doorgang toestaat

Wanneer de speler zijn terugkeer aankondigt op enig ander moment dan mag de Minister, zo hij dat wil, onmiddellijk de terugkerende speler vermoorden. Deze aanslag is steeds succesvol (de speler blijft dood tot de volgende beurt) tenzij:

1. de Minister besluit de terugkerende speler vrije doorgang te geven;
2. de functie van Minister bevroren is;
3. de terugkerende speler een politieke kaart uitspeelt die hem bescherming biedt

## **26. Ontslag van de President**

De President mag op elk moment zijn ontslag aanbieden, behalve tijdens een staatsgreep. De Kamer van Afgevaardigden komt onmiddellijk samen om een nieuwe leider te kiezen. Het spel wordt daarna voortgezet waar het werd onderbroken.

Gevolgen:

1. de Kamer mag de ontslagnemende President herverkiezen (deze mag afzien van de herverkiezing);
2. het geld van de ex-President wordt aan zijn opvolger gegeven
3. de ex-President heeft geen functie deze beurt, tenzij hij ontslag heeft gegeven in fase A\*

## **27. Een staatsgreep beginnen**

Aan het begin van een beurt wordt de *coup excuse/no excuse-marker* omgedraaid op zijn 'no excuse' zijde. Dit verandert tijdens de beurt (er is dan *coup excuse*) indien:

1. het budget is verworpen;
2. de Minister de Kamer is binnengevallen;
3. enige speler succesvol is vermoord;
4. een kaart wordt gespeeld die de staatsgreep toelaat.

Indien er tijdens deze fase *coup excuse* is, dan mag elke speler deze beginnen. Indien er geen *coup excuse* is, dan men enkel de speler die troepen heeft in de *Headquarters*-zone een staatsgreep starten op dit moment.

Je start een staatsgreep op één van volgende manieren:

1. een eenheid op het speelbord bewegen;
2. een bombardement aankondigen van het Paleis via een luchtaanval of met de boot;
3. een *event*-kaart uitspelen die nieuwe *counters* (*student mobs, rioters, strikers, demonstrators, bank guards, Christian militia, the Home Defense League of de helicopter*) het speelbord brengt.

De President kan nooit een staatsgreep beginnen. De speler die een staatsgreep begint krijgt de kaart van *First Rebel* voor zich. Elke volgende speler in wijzerszin krijgt vervolgens de kans om

bombardementen aan te kondigen of troepen te verplaatsen indien hij ook een rebel wenst te worden.

## DE REGELS VOOR EEN STAATSGREEP

Een staatsgreep is een spel in het spel. Eens de het verloop van de poging tot staatsgreep is afgehandeld, keert de rust van het politiek overleg terug...

### **28. Hoe het allemaal begint...**

De militaire eenheden en de politie worden steeds geplaatst zoals aangeduid onder paragraaf 02. Indien de Minister echter de Kamer heeft bezet dan zal de politie in de Kamer gepositioneerd zijn. Eenheden die eerder uitgeschakeld werden kunnen nu weer worden ingezet (men is nooit permanent uitgeteld).

### **29. Verloop van de poging tot staatsgreep**

Bij het beging van de poging tot staatsgreep mag elke rebel zijn eenheden verplaatsen en ze laten vuren. Let op: elke speler die in deze fase zijn troepen verplaatst en/of vuurt wordt beschouwd als een rebel (de functie-kaart wordt met de *Rebel*-zijde naar boven gedraaid). Tijdens deze *rebel fase* verplaatst zich eerst de *First Rebel* en daarna in wijzerszin elke speler die zich bij hem aansluit in de strijd.

Na deze *rebel fase* begint de eerste eigenlijke *coup fase*. Er worden zes (6) *coup fases* gespeeld waarna de gevechten worden gestaakt. Elke *coup fase* wordt verdeeld in een bewegings- en gevechtsonderdeel. Eerst krijgt elke speler de kans zijn troepen te verplaatsen, daarna worden de gevechten afgehandeld. De eerste speler aan zet is nu de speler links van de *First Rebel*. Voor elk van de volgende fases begint men steeds met de speler links van deze die in een vorige fase als eerste aan zet was.

Aan het einde van de zesde *coup fase* bekijken de spelers welke van de vijf (5) roodgekleurde zone's op het speelbord als 'pro-President' worden beschouwd en welke 'pro-Junta'. Dit is bepalend voor wie de staatsgreep heeft gewonnen, de President of de Junta van rebellen. Na elke *coup fase* wordt de *coup fase marker* verplaatst. De spelers kunnen unaniem beslissen dat eerder de strijd werd gewonnen door de President of door de Junta. Na deze poging tot staatsgreep wordt de *Coup Aftermath* afgehandeld en wordt het gewone spelverloop verdergezet.

### **30. Rebellen en Loyalisten**

Men kan op twee manieren rebel worden:

1. troepen bewegen en/of vuren in de *rebel fase*;
2. op enig ogenblik vuren naar de Paleiswachters (zelfs al controleert de President deze troepen niet meer).

Volgende regels zijn van toepassing:

1. men is niet verplicht terug te vuren wanneer men aangevallen wordt tijdens de *rebel fase* (anders wordt men immers ook automatisch rebel!);
2. eens rebel, altijd rebel tijdens een bepaalde beurt;
3. de President kan nooit rebel worden;

### **31. Bewegingen**

Bij je beweging mag je één of meerdere *counters* die je in één (1) vak bezit bewegen naar één (1) aangrenzend gebied.

Volgende regels zijn van toepassing:



1. een speler kan niet verplicht worden zijn troepen te bewegen;
2. een speler mag slechts één (1) maal een beweging uitvoeren per *coup fase* met uitzondering van de President indien hij de steun heeft van zijn schoonbroer (die dan volledig de plaats inneemt van de speler die dood is of weggevlucht is);
3. de *helicopter counter* mag twee (2) gebieden verplaatst worden
  - indien hij samen met andere troepen beweegt moet het eerste gebied waarin hij wordt verplaatst samenvallen met het gebied waarheen die troepen bewegen, de eventuele tweede stap is vrij;
  - indien hij bij de eerste beweging een gebied van bevriende troepen binnenvliegt, moet hij zijn eventueel tweede beweging samen met die troepen doen.

Indien een speler jouw zone binnenkomt, draai je onmiddellijk de *counters* in die zone om zodat de zijde met de witte lijn zichtbaar is. Je hebt dan recht van *First Strike*. Indien vervolgens nog troepen deze zone zouden betreden wordt deze regel ook toegepast op hen (eventueel schrijft men op wie recht van *First Strike* heeft op wie!).

## 32. Gevechten

Een gevecht kan plaatsvinden in elk gebied waar er zich *counters* bevinden die bestuurd worden door verschillende spelers. Volgende regels zijn van toepassing:

1. een gevecht wordt uitgewerkt gebied na gebied;
2. indien er meer dan één (1) gebied is waar kan worden gevochten, dan mogen de spelers zelf beslissen waar het gevecht het eerst zal worden uitgewerkt - indien men het hierover niet eens wordt, dan begint de President met het aangeven of en waar hij wenst te vechten, gevolgd door de andere spelers in wijzerszin;
3. indien geen der spelers in een bepaald gebied wensen te vechten, dan is er geen strijd;
4. indien een speler beslist te vechten in een bepaald gebied, dan mogen de tegenpartijen in deze zone terugvechten zelfs al hadden ze eerder aangegeven niet te zullen vechten;
5. een gevecht in een bepaald gebied verloopt in drie *volleys*;
6. in een *volley* kan elke *counter* vuren (het vuren wordt geacht gelijktijdig plaats te vinden);
7. gooi binnen een *volley* één (1) dobbelsteen voor elke gewapende *counter* (met zwarte stip) en gooi één (1) dobbelsteen voor elk paar ongewapende *counters* (bij oneven aantal wordt naar beneden afgerond);
8. de Paleiswacht die zich in het gebied van het Paleis bevindt, gooit steeds met twee (2) dobbelstenen;
9. er wordt één (1) vijandige *counter* vernietigd voor elke zes (6) die met de dobbelsteen wordt gegooid (de verslagene kiest welke eenheid wordt verwijderd van het speelbord).

Men is niet verplicht terug te vuren wanneer men zelf onder vuur komt te liggen. Indien meer dan twee spelers een eenheid hebben binnen een gebied, dan mag elke speler vuren of ervan afzien. Een speler mag met verschillende eenheden vuren naar verschillende andere spelers, zo hij wil. Hij mag ook na elke *volley* beslissen een andere speler aan te vallen.

Zo een *counter* het recht van *first fire* bezit, dan worden tijdens de eerste *volley* alle vijandige eenheden die hij vernietigd, onmiddellijk verwijderd zonder dat deze mogen terugvuren. De eenheden die hij niet geraakt heeft mogen natuurlijk in deze eerste *volley* wél nog terugvuren. Voor de tweede en derde *volley* gebeuren de gevechten wel gelijktijdig.

Indien er na het gevecht twee of meerdere eenheden overblijven kan het voorkomen dat troepen uit de zone worden teruggetrokken. Volgende regels zijn van toepassing:

1. de speler of spelers die het minst verliezen heeft/hebben geleden (verwijderde eenheden) mag/mogen zich echter nooit terugtrekken;
2. de overige spelers moeten zich evenwel terugtrekken;
3. hiertoe trekt men zich terug naar een aangrenzend gebied waarin zich geen eenheden

bevinden;

4. indien er zich reeds eenheden bevinden mag men er zich slechts terugtrekken indien de speler/spelers die deze eenheden bestuurt/besturen hiermee instemt/instemmen;
5. indien men geen mogelijkheid heeft zich terug te trekken, dan worden de verliezende *counters* verwijderd van het bord.

### **33. Incomming fire**

De boot (bestuurd door de Admiraal) en de vliegtuigen (bestuurd door de Commandant) zorgen voor *incomming fire*. Dit betekent dat ze nooit het voorwerp van een aanval kunnen zijn.

De Admiraal kan slechts één (1) keer vuren met de boot tijdens elke *coup fase* (het kan dan slechts één (1) *volley* afvuren). De Commandant kan drie (3) luchtaanvallen uitvoeren tijdens een poging tot staatsgreep. Bij iedere luchtaanval draait hij een *airstrike counter* op 'used'. Gedurende de gevechtsfase binnen een *coup fase* kan er slechts één (1) luchtaanval plaatsvinden.

*Incomming fire* gebeurt voor de eerste *volley* en kan eenheden vernietigen alvorens ze kunnen terugschieten. De Admiraal of de Commandant kondigen aan op welke speler ze in welke zone wensen te vuren. Ze kunnen eender welke zone op het bord aanvallen.

De Admiraal gooit met drie (3) dobbelstenen. De Commandant gooit met zes (6) dobbelstenen. Voor elke zes (6) die wordt gegooid verliest de getroffen speler een *counter* naar keuze.

### **34. Para's en de marine**

De Commandant heeft leiding over de para-eenheden. Ze kunnen landen op elk gebied tijdens de bewegingsfase van de Commandant.

De Admiraal heeft leiding over de marine. Ze kunnen aan land komen in elk gebied dat grenst aan de rivier tijdens de bewegingsfase van de Admiraal.

Ze kunnen het voorwerp zijn van *first strike* tijdens de *coup fase* waarin ze op het speelbord verschijnen. Beide eenheden kunnen een beweging uitvoeren tijdens de *coup fase* waarin ze op het speelbord verschijnen.

### **35. Nieuwe eenheden**

De rode en grijze eenheden kunnen op het speelbord geplaatst worden dank zij een politieke kaart. Ze kunnen het voorwerp zijn van *first strike* tijdens de *coup fase* waarin ze op het speelbord verschijnen.

### **36. Tussenkoms van de politie**

Indien een rebel een politieke kaart uitspeelt die hem toelaat rode eenheden op het speelbord te plaatsen tijdens de *rebel fase*, dan heeft de Minister de bevoegdheid om tijdens de beweefase van de eerste *coup fase*, één of meerdere politie-eenheden te plaatsen in de zone waar de rode eenheden op het bord werden geplaatst! Hij neemt eenvoudig de betrokken *counters* op en legt ze naast de nieuwe eenheden, ongeacht de afstand.

Let op:

1. deze bijzondere tussenkoms van de politie wordt niet beschouwd als een beweging van de Minister in de eerste fase (het betreft dus een extraatje);
2. indien via een politieke kaart op enig ander ogenblik nieuwe eenheden op het bord worden geplaatst heeft de Miniser dit recht niet;
3. het plaatsen van nieuwe grijze eenheden geeft de Minister dit recht evenmin.

### **37. Ambassades**

Er mag nooit gevochten worden in het gebied van een ambassade. Meerdere spelers kunnen er ongehinderd eenheden stationeren. Een speler kan in ballingschap gaan of ervan terugkeren indien hij minstens één eenheid controleert in het gebied van deze ambassade.

### **38. Het uitwisselen van eenheden tussen spelers**

Spelers kunnen tijdens de bewegingsfase vrij eenheden doorgeven aan medespelers (al dan niet voor een tegenprestatie). Slechts één speler kan evenwel op een gegeven moment in controle zijn over een bepaalde eenheid. Een speler, die controle verwerft over eenheden die hij niet bezit omwille van zijn functie, moet dit aangeven met een controle-marker.

Geen eenheid mag echter twee maal bewegen of vechten in een bewegings- of gevechtsfase! Dus als een speler een eenheid beweegt en ze vervolgens doorgeeft aan een andere speler die zijn bewegingsfase nog niet heeft doorlopen, dan mag deze laatste geen tweede beweging uitvoeren met deze eenheid.

### **39. Het juiste kamp kiezen**

Na de zesde (6) *coup fase* moeten alle spelers kenbaar maken of ze pro-Junta of pro-President zijn. De *first rebel* begint en wordt in wijzerszin gevolgd door de andere spelers. De President is automatisch pro-President maar de andere spelers zijn vrij in hun keuze, ongeacht of ze Rebel of Loyalist waren tijdens de poging tot staatsgreep.

### **40. Overwinning**

Het kamp dat minstens drie (3) van de roodgekleurde gebieden controleert, wint de staatsgreep. De Junta beheerst een gebied indien het gebied door minstens één *counter* wordt bezet en alle spelers in dat gebied zich pro-Junta hebben verklaard. Onbezette gebieden behoren tot het kamp van de President. Dus indien zelfs maar één eenheid in een gebied behoort tot een speler die zich pro-President heeft verklaard, dan is de volledige zone pro-President!

### **41. Afwikkeling van de gebeurtenissen**

Indien de President de staatsgreep heeft overleefd, dan mag hij een rebel naar keuze, die niet in ballingschap is weggevlucht, voor het vuurpeloton brengen. Deze speler is automatisch dood en het geld komt toe aan de President. Na een overwinning van de Junta wordt onmiddellijk een nieuwe President gekozen. Elke rebel heeft één stem. Bij staking der stemmen beslist de *first rebel*.

Opgelet! Rebel betekent een speler die zich in de *rebel fase* aangesloten heeft bij de *first rebel* (ongeacht het feit of men achteraf pro-President of pro-Junta heeft gestemd). De nieuwe President mag een speler naar keuze, die niet in ballingschap is weggevlucht, voor het vuurpeloton brengen. Het geld komt toe aan de President.

Indien de bank eerder deze beurt niet geopend was (*closed for lunch*), dan is ze nu geopend.

### **42. Beleefdheidsregels**

1. indien je een handeling aankondigt, dan moet je ze ook uitvoeren;
2. het aankondigen van een moordaanslag op een speler of het voor het vuurpeloton brengen van een speler, verhindert dat deze nog politiek kaarten of geld kan weggeven;
3. je mag het geld op je rekening noch je locatie tonen aan een andere speler, maar je mag er wel over praten;
4. het is niet verboden te liegen tijdens het spel;
5. je mag geld in je hand houden of verbergen voor andere spelers;
6. je mag met andere spelers afzonderlijk onderhandelen (spreek vooraf een beperkte onderhandelingstijd af op straffe van een sanctie).



[piet.notebaert@pandora.be](mailto:piet.notebaert@pandora.be)

Date Last Modified: 14-08-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief