

## Junta (Viva el presidente!) - KSR

Jede Runde geht über 6 Phasen, die nacheinander gespielt werden.  
Es gibt keine Spielzüge, sondern die Spieler agieren meist in allen Phasen gemeinsam.

### 1) Karten ziehen:

- ◆ Der Präsident beginnt. Er zieht so viele Karten vom Nachziehstapel auf seine Hand, wie die gesamte Spielerzahl + 2 ausmacht.
- ◆ Dann folgen die Mitspieler (Putschisten) reihum und ziehen je 1 Karte (1. Runde: 2 Karten).

### 2) Versprechungen machen:

- ◆ Der Präsident wählt für jeden Putschisten mind. 1 seiner Handkarten aus. Diese Karten legt er als Versprechungen verdeckt auf die Versprechungs-Felder der Anwesen.
- ◆ Die Putschisten dürfen sich die eigenen Versprechungen ansehen, lassen die Karten aber liegen.

"Einbrecher": Direkt nach den Versprechungen darf diese Karte ausgespielt werden. 

### 3) Milizen befehligen:

- ◆ Jeder Würfel repräsentiert 1 Miliz. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1 Miliz. Nun erteilen alle Putschisten ihren Milizen Befehle für Angriffe oder Verteidigungsmaßnahmen.
- ◆ Dazu stellt man seinen Sichtschirm auf das eigene Anwesen und legt verdeckt dahinter bei den eigenen Miliz-Würfeln bestimmte Zahlen nach oben:

- ➡ Jemanden angreifen: Zahl des Ziel-Anwesens (auch vom Präsidenten) nach oben legen.
- ➡ Sich selbst verteidigen: Zahl des eigenen Anwesens nach oben legen.
- ➡ Präsidenten verteidigen: Immer Zahl "6" nach oben legen.

- ◆ Hat man 2 oder mehr Milizen, kann man diese unabhängig voneinander befehligen. Man kann aber nicht zugleich den Präsidenten angreifen und verteidigen.
- ◆ Die Milizen des Präsidenten erhalten keine Befehle. Sie verteidigen ihn generell. Der Präsident darf keine Mitspieler angreifen.

"Spion": Direkt nach dem Festlegen aller Würfel-Werte darf diese Karte ausgespielt werden. 

- ◆ Will niemand einen Spion spielen, nehmen alle Putschisten auf Kommando des Präsidenten ihre Sichtschirme zur Seite.

### 4) Kämpfe austragen:

- ◆ Zuerst erfolgen Angriffe auf den Präsidenten. Greift niemand den Präsidenten an, erhalten alle Spieler sofort den Inhalt ihrer Versprechungen, d.h., vor den Kämpfen unter Putschisten.
- ◆ Reihum im Uhrzeigersinn folgen die Kämpfe bei Putschisten dort wo diese Verteidiger sind. Greifen mehrere Putschisten denselben Spieler an, erfolgt der Angriff gemeinsam.

#### Kampfablauf in Reihenfolge: A - D

##### A) Karten des Verteidigers:

- ◆ Der verteidigende Spieler darf beliebig viele Handkarten ausspielen.
- ◆ Verliert ein Angreifer dadurch alle angreifenden Miliz-Würfel, ist dieser nicht mehr im Kampf.
- ◆ Gibt es keinen Angreifer mehr, endet der Kampf sofort.
- ◆ Wer den Präsidenten mit mind. 1 Miliz verteidigt, gilt auch als Verteidiger.

##### B) Karten der Angreifer:

- ◆ Alle noch im Kampf befindlichen angreifenden Spieler dürfen beliebig viele Handkarten ausspielen. Der Verteidiger bleibt auf jeden Fall am Kampf beteiligt.
- ◆ Verliert ein Spieler, der den Präsidenten verteidigt, alle dort verteidigenden Würfel, ist er aus dem Kampf. Bereits von ihm gespielte Karten gelten weiterhin.

##### C) Milizen würfeln: *Präsident würfelt nicht*

- ◆ Alle Putschisten würfeln gleichzeitig ihre am Kampf beteiligten Milizen. Würfel des Präsidenten gelten als "1".

"Ablenkungsmanöver": Direkt nach dem Würfeln darf diese Karte ausgespielt werden. 

- ◆ Jeder Angreifer, wie auch der Verteidiger, zählt die Zahlen seiner Würfelwerte zusammen.
- ◆ Der Verteidiger rechnet noch die Anzahl seiner Gebäude dazu.
- ◆ Ist der Angriffswert kleiner gleich Verteidigungswert, scheitert der Angriff. Ansonsten gilt D).

##### D) Beute machen (nach erfolgreichem Kampf):

- ◆ **Jeder angreifende Spieler** zieht 1 Handkarte des Verteidigers zufällig. Der Angreifer mit höchstem persönl. Kampfwert beginnt (Patt: Die Beteiligten würfeln aus). Weiter folgen die Spieler mit absteigendem Kampfwert. Ggf. gehen einige Spieler leer aus.
- ◆ War der **Angriff gegen den Präsidenten erfolgreich**, legen alle (!) Spieler die Versprechungen ungenutzt auf den Ablagestapel. Der Angreifer mit dem höchsten persönlichen Kampfwert erhält nach allen Kämpfen die Präsidentenbrille und wird neuer Präsident.
- ◆ War der **Angriff gegen den Präsidenten nicht erfolgreich**, dürfen alle Spieler, die ihn nicht angegriffen haben, ihre Versprechungen sofort auf die Hand nehmen. Die Angreifer müssen dagegen ihre Versprechungen auf den Ablagestapel legen.

##### 5) Geld ausgeben (optional, beliebig viel):

- ◆ Wer keine Miliz mehr hat, erhält 1 neue Miliz gratis.
- ◆ Der Präsident beginnt damit, Geld auszugeben. Es folgen die Putschisten im Uhrzeigersinn.

4 Mio. Pesos = 1 Gebäude aus dem Vorrat nehmen und auf eigenes Anwesen setzen, d.h., auf passende Stelle (Verteidigungswert: 1, Siegpunkte: 1)

2 Mio. Pesos = 1 Miliz, die man als neuen Würfel aus dem Vorrat holt.

Niemand darf mehr als 4 Milizen besitzen.

1 Mio. Pesos = die oberste Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Ist es "Entwicklungshilfe", darf das Geld sofort wieder ausgegeben werden. Jeder Spieler darf max. 1 Karte pro Runde kaufen.

- ◆ Bezahlen = Handkarten mit passendem Wert auf Ablagestapel geben. Es gibt kein Restgeld. Man darf mehrere Käufe zusammen bezahlen.
- ◆ In dieser Phase darf man die Karten "Parteispende" und "PR-Kampagne" ausspielen. 

##### 6) Handkartenlimit prüfen:

- ◆ Wer mehr als 4 Karten hält, wirft beliebige davon ab.

**Spielende:** Sobald am Ende der Phase "Geld ausgeben" mind. 1 Spieler **5 oder mehr** Siegpunkte hat, endet das Spiel. Alle Spieler müssen mit "Geld ausgeben" an der Reihe gewesen sein. Das Handkartenlimit wird nicht mehr geprüft, wenn das Spiel endet.

- ➡ Jedes Gebäude zählt 1 Siegpunkt.
- ➡ Die Karten "Yacht" und "Luxuskarosse" zählen je 1 Siegpunkt für denjenigen, der sie hält.
- ➡ Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Von den Beteiligten siegt, wer am meisten Geld auf der Hand hält.