

В. ЦАО, Б. ГРОССМАН, Э.ГОЛДЦБЕРГ

УУНТА

Для 2-7
коррупцированных
революционеров
возрастом 14 лет
и старше

ИГРА ПРО БОРЬБУ
ЗА ВЛАСТЬ, ДЕНЬГИ,
ИНТРИГИ
И РЕВОЛЮЦИЮ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать на райский остров Банановой Республики, где ночное стрекотание цикад часто прерывается автоматными очередями. Местные жители бедны, интеллигенция запугана, а средний класс почти исчез. В горячем и влажном воздухе разносится жужжание moskitov и призывы к революции.

Некая мировая сверхдержава поддерживает правительство, выделяя им огромные суммы и не особо заботясь об их распределении. Несколько состоятельных правящих семей участвуют в дележке и перекачивании этих иностранных денег на свои секретные счета в Швейцарии. Власть, интриги, деньги и революция — лишь некоторые из их инструментов. Каждый игрок представляет одну из этих семей.

ОБЗОР

Стандартная версия игры «ХУНТА» рассчитана на 4-7 игроков. В конце этих правил вы найдёте специальные правила для 2-3 игроков. Лучше же всего игра раскрывается с 7 игроками. Игровой процесс состоит из **2 частей**. Первая — **карточная игра** на тему политической сатиры, в которой игроки используют карты влияния, покушения или всевозможных событий, чтобы повлиять на игровую ситуацию. Однако, если игрок провёл достаточное количество интриг и измен, он может объявить о перевороте! В таком случае игра переходит в режим **переворота**. «ХУНТА» превращается в стратегическую настольную игру, разыгрывающую настоящий

государственный переворот. Как только действие переворота заканчивается, игра возвращается в политический карточный режим - пока не будет объявлен новый переворот!

Конец игры

Игра **немедленно** завершается, если президент не сможет взять достаточное количество купюр из стопки финансовой поддержки.

Игрок с **наибольшим** количеством денег на своем счёте в швейцарском банке становится победителем.

СОСТАВ ИГРЫ

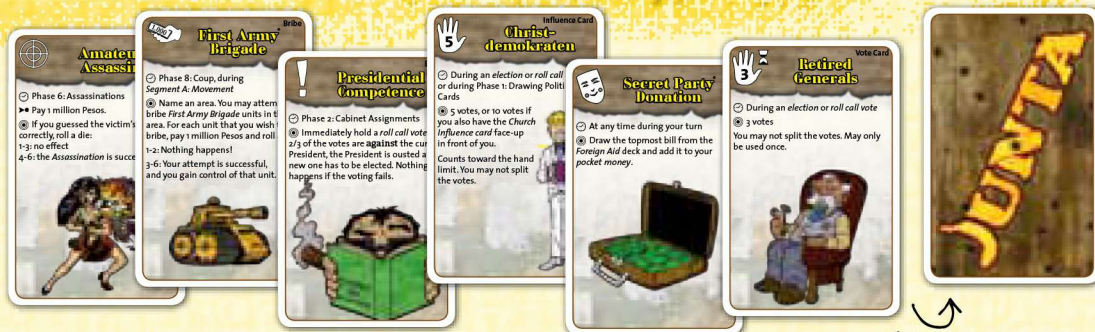
Игровое поле

Карта столицы на игровом поле используется только во время фазы переворота. Городские районы, армейские казармы, полицейские участки, посольства и пять ключевых объектов являются различными локациями, подкрашенными и обведенными линиями разных цветов.

Помимо карты острова, на игровом поле присутствует политический трек (используется во время 1 игрового режима — политической игры), на котором отмечается фаза, в которой находятся игроки. А также трек переворота (используется во время 2 игрового режима - переворота) и места для колоды политических карт и ее сброса, а также стопки купюр финансовой поддержки.



64 Политических карт



обратная сторона

7 карт должностей

с иллюстрациями на обеих сторонах



обратная сторона

1 карта вождя повстанцев



7 карт счетов в швейцарском банке с 7 фамильными гербами на рубашке



68 жетонов отрядов



21 жетон контроля

с 7 фамильными гербами



6 жетонов игрового раунда



96 денежных купюр

номиналом 1, 2 и 3 миллиона песо
(51x1, 30x2, 15x3)



6 кубиков D6



35 карт местонахождения

с 7 фамильными гербами на рубашке



фамильный герб на рубашке

6 пустых карт

для ваших идей



1 банан



1 подставка для банана

Конституция Банановой Республики

Остров управляется **Президентом** и **парламентом**. Президент назначает членов кабинета **каждый раунд**, получает финансовую поддержку и распределяет её. Президент освобождается от должности следующими способами: в результате смерти, в результате отставки, в результате переворота или по итогам голосования по некомпетентности, при использовании карты «Вотум недоверия». Парламент избирает президента и голосует за бюджет для распределения средств финансовой поддержки.

Парламент контролируется правящими семьями, которые могут использовать определенные карты для увеличения своего влияния. Игроки являются как парламентом, так и членами кабинета министров.

Члены кабинета министров и их обязанности

Президент

- контролирует дворцовую стражу;
- получает деньги из стопки финансовой поддержки (см. Фазу 3: Получение финансовой поддержки на стр. 8);
- формирует бюджет (см. Фазу 4: Бюджет на стр.8);
- назначает остальные шесть должностей (см. Фазу 2: Назначение на должности на стр. 7/8).

Министр внутренней безопасности

- контролирует полицию;
- может пригрозить парламенту и утвердить отклоненный бюджет (см. Фазу 4: Бюджет на стр. 8);
- может «бесплатно» совершить 1 покушение (убийство) (см. Фазу 6: Покушения на стр. 9/10).

Генерал 1-й пехотной бригады

- контролирует 1-ю пехотную бригаду.

Генерал 2-й пехотной бригады

- контролирует 2-ю пехотную бригаду.

Генерал 3-й пехотной бригады

- контролирует 3-ю пехотную бригаду.

Адмирал Флота

- контролирует морских пехотинцев и может стрелять из канонерки (см. Шаг 1: Канонерка и авиаудары на стр. 13).

Командующий ВВС

- контролирует воздушный десант и может совершать авиаудары (см. Шаг 1: Канонерка и авиаудары на стр. 13).

Кроме того, каждый член кабинета имеет **один голос** на всех выборах и голосованиях.



Процедура голосования

В Банановой Республике каждое голосование следует одной и той же процедуре. Президент и члены парламента (т.е. все игроки) имеют право голоса. Процедура проводится голосованием в открытую, состоящим из **двух раундов**.

В **первом раунде** голосование начинается с Президента; далее по часовой стрелке каждый игрок имеет шанс проголосовать. (При избрании президента игроки голосуют **за кандидата**; когда был предложен бюджет, они голосуют за или против него).

Каждый игрок имеет то количество голосов, которое соответствует его сыгранным:



Картам **влияния**, лежащим перед ним

и

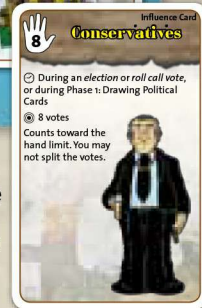
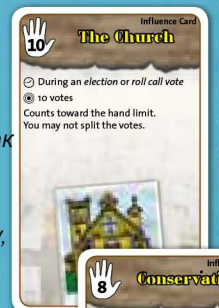


Картам **голосов**, которые можно сыграть в этот момент.
(Политические карты рассматриваются на стр. 5.)

Плюс ко всему можно отдавать голоса **своих имеющихся должностей**. Каждая должность даёт вам один голос. В играх с 4-7 игроками, игрок может иметь не более двух должностей, что даст ему до двух дополнительных голосов. Мертвые игроки не могут голосовать. Кроме того, каждый игрок имеет **один голос** в качестве **главы своей семьи**. Игроки могут передавать голоса со своих карт влияния и карт голосов разным кандидатам на свое усмотрение. Однако голоса одной карты должны быть переданы одной цели, т.е. голоса одной карты нельзя делить.



Пример: Константин сыграл карты влияния «Церковь» (10 голосов) и «Консерваторы» (8 голосов). Эти полученные 18 голосов он оставляет себе, как кандидату в президенты или же 10 голосов от «Церкви» он оставляет себе, а 8 голосов от «Консерваторов» отдает Борису, в качестве жеста доброй воли.



После этого начинается **второй раунд**. Игроки могут разыграть **дополнительные карты влияния и карты голосов** и добавить их к своим голосам, полученным в первой раунде.

Кандидат или сторона (за или против) с **наибольшим общим числом голосов** после двух раундов выигрывает выборы или голосование.

В случае ничьей президент решает, какая сторона победила.

Президент

Выборы Президента

Президент избирается в соответствии с обычной процедурой голосования, как указано в Конституции Банановой республики.

В начале игры игрокам приходится выбирать первого президента. Выбор первого президента отличается от обычной процедуры (см. «Избрание первого президента» на стр. 7).

Убийство Президента

Если действующий Президент убит во время Фазы 6: Покушения, игроки должны выбрать нового Президента после совершения всех покушений (см. Процедуру голосования на стр. 4). Игрок слева от мертвого президента голосует первым.

В случае ничьей, сбросьте все карты голосов и повторите выборы. Продолжайте это, пока не появится новый Президент.

Бывшие должности нового Президента переходят к двоюродному брату старого президента (см. «Двоюродный брат президента» и «Должности мертвых игроков» на стр. 10). Следовательно, эти должности «заморожены» до следующего этапа 2: «Назначение кабинета». Новый президент получает банан в качестве удостоверения личности.

Отставка Президента

Президент может объявить о своей отставке в **любое время, но только не во время переворота**. Необходимо немедленно избрать нового президента (см. Процедуру голосования на стр. 4)!

Президент, решивший уйти в отставку, может использовать свой президентский голос; он голосует первым и даже может быть переизбран.

В случае равенства сбросьте все карты голосов и повторите выборы. Продолжайте пока не выберете нового президента.

Старый президент должен отдать все свои карманные деньги новому президенту. Старый президент принимает прежние должности нового президента. Новый президент принимает жетон банана в качестве удостоверения личности.



События представляют собой политическую, культурную и военную напряженность в Банановой Республике. Они часто позволяют вам делать что-то, что обычно не допускается правилами. Описание карты указывает, когда вы можете разыграть эти карты.



Карты **влияния** дают дополнительные голоса; некоторые также предлагают помощь в подкупе или покушении. Они размещаются лицевой стороной вверх перед игроком и остаются там до тех пор, пока он либо не будет убит, либо она каким-либо условием не будет сброшена. Даже когда карты размещаются таким образом, они все еще являются частью руки и не могут быть предметом торгов после раскрытия. Карты влияния могут быть разыграны только во время выборов, голосования или в Фазе 1: Раздача политических карт.



Карты **голосов** очень похожи на карты влияния, их также можно играть только во время выборов или голосования, но после использования они сразу должны быть сброшены.



События переворота — это особый тип событий. В отличие от обычных событий, события переворота могут иметь требования (например, «Если у вас есть карта влияния XY перед вами, ...») и/или они могут использоваться в фазе 8: переворот, чтобы начать переворот, даже если политическая ситуация в стране **стабильна**. Карта события переворота может вводить в игру новые отряды (студенты, бунтари, протестующие, забастовщики, охрана банка, войска гражданской обороны, христианское ополчение и боевой вертолет).



Тайное пожертвование немедленно сбрасывается; затем игрок может взять самую верхнюю купюру из стопки финансовой поддержки и добавить её к своим карманным деньгам.

Игроки в любое время могут **торговать** (продавать, менять, дарить и т.п.) политическими картами, которые не были еще сыграны. Никакие карты не могут быть предметом торгова во время Фазы 6: Покушения или «Последствия переворота». Карты можно использовать **только один раз** и затем сбрасывать, за исключением карт влияния или тех, которые говорят об обратном.

Как только вы кладете карту на стол перед собой, она считается сыгранной. Если у нее есть требования, и они не выполняются в тот момент, когда карта играет, вы должны немедленно сбросить карту, не используя ее эффект. Вы можете играть карты **только в свой ход**, если не указано обратное.

Финансовая поддержка

Стопка финансовой поддержки состоит из 96 купюр номиналом в 1, 2 и 3 миллиона песо и имеет свое место на игровом поле. Деньги в стопке финансовой поддержки могут быть взяты только президентом во время Фазы 3: Получение финансовой поддержки или политическими картами, которые позволяют игроку взять из этой колоды. Деньги, оставшиеся в колоде финансовой поддержки, никогда не пересчитываются.



Политические карты

Описание символов в картах:



Указывает, когда карта может быть разыграна.



Описывает требования для розыгрыша карты.



Описывает эффект от розыгрыша карты.

Есть семь **типов** политических карт (обозначается символом в верхнем левом углу):



Покушение. Эти карты позволяют совершать покушения на других игроков во время Фазы 6: Покушения.



Подкуп. Эти карты позволяют брать под контроль отряды или избежать покушения. Эти карты требуют использования карманных денег. Уберите деньги, использованные таким образом, обратно в коробку с игрой. Описание карты указывает, когда вы можете разыграть эти карты.

Каждый игрок держит **свои деньги** лицом вниз перед собой. Они считаются его **карманными деньгами** - в отличие от денег, которые внесены на его счет в швейцарском банке. Ни один другой игрок не может считать или смотреть эти деньги. Игрок может торговать своими карманными деньгами с другими игроками или отдавать их в любое время, за исключением случаев, когда он является целью покушения или идет под расстрел. Деньги игрока на счете в швейцарском банке игрока (см. Фазу 7: Банковские операции) помещаются лицом вниз под его картой счета в швейцарском банке.

Их можно пересчитать и посмотреть только будучи их владельцем - другие игроки могут иметь представление о том, сколько денег там, но не о том, какая там сумма.

Игроки не могут расплачиваться деньгами из стопки финансовой поддержки или со своих счетов в швейцарском банке. Сдачи не выдается, переплаченные деньги просто теряются. Все деньги, которые вы использовали убирайте обратно в коробку, они больше не участвуют в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок выбирает одну из семи правящих семей, представленных фамильными гербами: автомобилем, очками, мартини, бриллиантом, пером, карманными часами и сигарой и берет:
 - пять **карт местонахождения** с символом его фамильного герба на рубашке,
 - три **жетона контроля** со своим гербом,
 - и одну карту **счета в швейцарском банке**.
- Поместите **жетоны-указатели раунда** на игровое поле. Поместите жетон политической фазы на первое деление политического трека и жетон переворота на первое деление трека переворота. Отложите другие жетоны в сторону - они понадобятся вам позже.
- Перемешайте **купюры** и поместите их лицом вниз на выделенное место игрового поля. Это вся финансовая поддержка, которая будет разыгрываться в течении всей игры, раунд, за раундом.
- Перемешайте политические карты. Затем каждый игрок берет **пять карт лицом вниз**; поместите оставшуюся колоду политических карт лицом вниз на выделенное место игрового поля.

- Поместите **жетоны отрядов** на игровое поле следующим образом:

- шесть жетонов каждой из трех пехотных дивизий в соответствующие казармы,
- по одному полицейскому в каждый участок (4),
- четыре жетона дворцовой стражи в президентский дворец,
- три жетона авиаудара и жетон воздушного десанта в соответствующих локациях рядом с городом.
- жетон морской пехоты на место рядом с портом (справа, внизу).

- Наконец, изберите первого президента и начните первый раунд с первой фазы **политической игры** (стр. 7).



6. Выборы первого Президента

Перед началом игры члены парламента, т. е. все игроки, избирают первого президента. Владелец игры является первым игроком, выдвигающим одного или нескольких кандидатов в президенты, включая самого себя, при желании. Начиная с первого игрока, следуя по порядку по часовой стрелке, у каждого другого игрока есть шанс выдвинуть кандидатов.

Каждый кандидат должен поддерживаться **по крайней мере одним голосом**. Игроки отдают голоса картами влияния и голосов, а также **один голос**, как главы семьи (но не голоса с карт должностей, так как их пока нет). Каждый игрок может как голосовать за себя, так и воздерживаться. Игрок может отдать голоса каждой карты другому кандидату; но голоса с одной карты не могут быть разделены между кандидатами.

Все голоса, отданные за кандидата учитываются сразу. Ни любой игрок которого выбирают Президентом, не обязан им становиться; игрок может отказаться, если захочет. В этом случае голоса, отданные за него теряются. Затем дискуссии и переговоры начинаются, как в реальном парламенте.

Затем проходит **второй раунд** голосования, в котором каждый игрок может сыграть дополнительные карты влияния и голосов, чтобы добавить дополнительные голоса. Игрок с самым **наибольшим** количеством голосов после обоих раундов становится первым президентом и берет **карту Президента и банан** в качестве удостоверения личности.

В случае ничьей сбросьте все политические карты, в том числе уже сыгранные карты влияния; затем каждый игрок берет пять новых карт. Владелец игры берет самую верхнюю купюру из колоды финансовой поддержки для себя, и голосование начинается снова. Этот процесс продолжается до тех пор, пока не будет избран первый президент или в колоде финансовой поддержки не закончатся деньги, в этом случае игра закончится.



ПОЛИТИЧЕСКАЯ ИГРА

Игровой раунд включает в себе девять фаз:

Фаза 1: Раздача политических карт

По часовой стрелке каждый игрок берет по две политические карты.

Фаза 2: Назначение на должности

Президент назначает министров на должности.

Фаза 3: Получение финансовой поддержки

Президент берет восемь купюр из стопки финансовой поддержки.

Фаза 4: Бюджет

Президент формирует бюджет, и парламент проводит голосование по нему.

Фаза 5: Выбор местонахождения

Каждый игрок тайно выбирает место, где он будет оставаться в этом раунде.



Фаза 6: Покушения

Игроки совершают покушения.

Фаза 7: Банковские операции

Если банк открыт и игрок выбрал Центробанк своим местонахождением, он может совершать операции со своим банковским счетом в Швейцарии.

Фаза 8: переворот

Любой игрок может начать переворот, тогда игра продолжится в режиме переворота. (см. стр. 12).

Фаза 9: Завершение раунда

Игроки готовят игру к следующему раунду.

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ИГРА В ДЕТАЛЯХ

Переместите **жетон политической фазы** вперед по политическому треку, чтобы следить на каком вы этапе и не запутаться.

Большинство действий можно сделать только в той фазе, в которой они допустимы. Например, переворот может быть объявлен только в **фазе 8: Переворот**.

В течении **фазы**, каждый игрок совершает действия в свой ход.

Фаза 1: Раздача политических карт

Начиная с президента и далее по часовой стрелке, каждый игрок берет **две политические карты**. Если в колоде заканчиваются карты, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. Возьмите и держите свои карты

так, чтобы другие игроки не могли их видеть. Игроки в бегах не могут брать карты.

Затем, начиная с президента и далее по часовой стрелке, каждый игрок может играть карты. Впоследствии у каждого игрока должно быть **не более шести** карт на руках. **Карты влияния лежащие перед игроком также учитываются.**

Если игрок не может избавиться от превышающего количества карт (например, потому что у него нет карт, которые могут быть сыграны в эту фазу) и не может их сбросить лишние карты с руки или лежащие перед ним на столе, чтобы выполнить условие лимита в 6 карт.

Фаза 2: Назначение на должности

Президент назначает правящие семьи на должности кабинета министров, то есть игроков, передавая соответствующую карту должности игроку по его выбору **со следующими условиями:**



- Президент не может занимать какую-либо другую должность.
- Каждая семья должна получить хотя бы одну должность.
- Ни одна семья не может иметь более двух должностей.
- Ни одна семья не может одновременно иметь двух генералов пехотных бригад.

Пример: в игре с четырьмя игроками каждая семья, кроме президента, будет иметь две должности - один генерал и одна из других трех должностей.

Предлагая должности на посты кабинета министров, Президент может давать обещания, которые он сделал ранее, но это не обязательно. Он может оставить должности, какими они были в предыдущем раунде, или внести изменения. Это единственный момент в раунде, в котором президент может внести изменения в назначения - даже если новый игрок станет президентом позже в раунде.

Фаза 3: Получение финансовой поддержки

Президент берет **восемь купюр** из колоды финансовой поддержки. Он может их никому не показывать.

Фаза 4: Бюджет

Президент должен предложить парламенту бюджет. Он заявляет, как он намеревается **распределить деньги финансовой поддержки среди игроков**. Он делает это, формируя стопки денег лицом вниз и объявляет, сколько денег в каждой стопке и для какого игрока какая стопка предназначена. Он не обязан говорить правду о сумме денег в каждой стопке. Он может объявить более низкую сумму - но не более, чем в ней находится на самом деле.

Пример: Борис не хочет, чтобы другие игроки знали, что он хочет поддержать Женю более высокой суммой денег, чтобы получить его лояльность. Он утверждает, что стопка Жени содержит 2 миллиона песо (2 чека по 1 миллиону песо), но на самом деле он содержит 4 миллиона песо (2 чека по 2 миллиона песо).

Президент может включить в бюджет меньше денег, чем взял из стопки финансовой поддержки (или даже вообще оставить бюджет пустым, забрав все деньги себе), или больше, за счет своих карманных денег. Но нельзя пополнять бюджет за счет карманных денег других игроков.

Пример: если президент взял восемь купюр номиналом по 3 миллиона песо каждая, он может предложить 15 миллионов министру внутренней безопасности, 6 миллионов генералу 1-ой пехотной бригады и 3 миллиона Командующему ВВС. Он может предложить еще 1 миллион песо Адмиралу Флота, только если у него есть 1 миллион собственных карманных денег.

После того, как бюджет был предложен, парламент (т. е. игроки) начинают голосование в соответствии с обычной процедурой (см. стр. 4). Если бюджет утвержден, президент должен передать обещанные деньги игрокам. Игрок может получить больше денег, чем было обещано, **но не меньше**.

Если бюджет **отклонён**, поместите жетон «**политическая ситуация нестабильна**» в ячейку политической ситуации на игровом поле.



Когда бюджет отклонён, министр внутренней безопасности должен решить, хочет ли он утвердить бюджет силовыми методами, **под дулом пистолета**. Если он это сделает, переместите все четыре полицейских подразделения в парламент на игровом поле. Теперь президент должен передать деньги, как будто бюджет был утверждён. Однако **Центробанк** закрывается на обед для оставшейся части раунда. Поместите жетон «закрыто на обед» в ячейку «банк открыт».

Если **министр внутренней безопасности откажется** провести утверждение бюджета силовыми методами и бюджет остается отклоненным, Центробанк закрывается на выходные до конца этого раунда; поместите жетон «закрыто на выходные» в ячейку банка на игровом поле.



Кроме того, президент оставляет все деньги, которые он взял из колоды финансовой поддержки для бюджета себе.

Бюджет и Центробанк



Закрето на обед

Если Центробанк закрыт на обед из-за силового утверждения бюджета, игроки **не могут совершать какие-либо операции** со своими счетами в швейцарском банке во время фазы 7: Банковские операции. Вместо этого игроки, которые выбрали Центробанк в качестве своего местонахождения в Фазе 5: Выбор местонахождения, могут выполнять операции только во время Фазы 9: Завершение раунда.

Закрето на выходные



Если бюджет отклонен, Центробанк закрывается на выходные, и **ни один игрок** не может совершать банковские операции **до следующего раунда**, независимо от того, выбрал ли он Центробанк в качестве своего местонахождения или нет.

Фаза 5: Выбор местонахождения

Каждый игрок должен выбрать место, где он будет находиться в этом раунде, или он может **пуститьсь в бега**.

Существует пять возможных местонахождений:

- Центробанк
- Штаб-квартира
- Дом
- Любовница
- Ночной клуб



Каждый игрок имеет **пять карт местонахождений**, по одной для каждого.

Каждый игрок выбирает карту и помещает ее лицом вниз перед собой. Остальные четыре карты помещаются в сторону, лицом вниз. Обратите внимание, что эти карты не имеют ничего общего с игровым полем. Игрок сам выбирает себе местонахождение картой; карта города на игровом поле используется только во время переворота.

Местонахождения

Не все местонахождения предусматривают действия. Три из них используются, чтобы избежать покушения (см. Фазу 6: Покушения на с. 9/10). Только два местонахождения позволяют выполнить действия:

Центробанк

Игроки, которые выбирают Центробанк, могут позже выполнять операции со своим счетом в швейцарском банке (см. Фазу 7: Банковские операции на стр. 10 и Фазу 9: Завершение раунда на стр. 11).

Штаб-квартира

Игроки, которые выбирают штаб-квартиру, позже смогут **объявить переворот**, даже если политическая ситуация стабильна в тот момент.

Местонахождения **дом, любовница и ночной клуб** не имеют эффектов.

Пуститься в бега

Игрок может пуститься в бега в этой фазе, объявив об этом и разместив один из жетонов со своим фамильным гербом в локацию посольства на игровое поле. Игрок в бегах считается **вне игры**. Он в безопасности во время Фазы 6: Покушения, но этом случае и свои покушения он не может совершать. Кроме того, он не может казнить президента (старого или нынешнего) во время последствий переворота. Игрок в бегах не может участвовать в выборах/голосованиях или контролировать отряды во время переворота - его отряды не двигаются.

Игроки в бегах обычно сохраняют свои должности до следующей Фазы 2: Назначение на должности.

Президент не может пуститься в бега, сначала он должен подать в отставку, с последующим выбором нового президента.

Возвращение на остров

Во время Фазы 9: Завершение раунда, игрок в бегах может вернуться на остров **после того**, как другие игроки закончат совершать свои банковские операции, если он оплатит возвращение **одной купюрой** из своих карманных денег на свой выбор. Если он решает не возвращается, он должен оплатить пребывание в бегах **одной купюрой** со своего счета в швейцарском банке, чтобы продолжить роскошную жизнь за рубежом.

Если игрок не может заплатить за свое возвращение из своих карманных денег, он должен вместо этого оплатить одной купюрой со своего счета в швейцарском банке. Если у него нет ни карманных денег, ни денег на своем счете в швейцарском банке, он живет исключительно на подачки иностранных сверхдержав и ничего не платит. В этом случае он может вернуться на остров совершенно бесплатно.

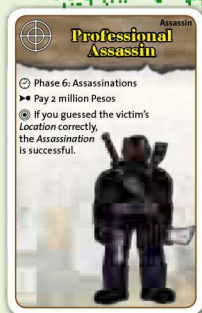
Примечание: игрок в бегах все еще может выиграть игру, если по окончании игры у него окажется больше всего денег, внесенных на его банковский счет в Швейцарии.

Фаза 6: Покушения

На этом этапе игроки стараются угадать местонахождения других игроков и организовать покушения, играя соответствующие карты.

Первым объявляет о своих покушениях, если таковые имеются, министр внутренней безопасности. Министр контролирует тайную полицию и имеет одно «бесплатное» покушение, а именно убийство, для объявления которого не требуется использовать карту покушения. Любые другие покушения (министром или другим игроком) должны быть поддержаны картой соответствующей покушения. После покушений министра внутренних внутренней безопасности, у каждого из других игроков есть шанс проделать тоже самое, **по часовой стрелке**.

Покушение **объявляется**, когда разыгрывается карта покушения, называется жертва и ее местонахождение - см. Фазу 5: Выбор местонахождения. Никакие карты местонахождений не раскрываются до тех пор, пока не будут объявлены все покушения. Если местонахождение игрока было угадано правильно, то покушение успешно. Покушения совершаются в том порядке, в котором они объявлены. Завершите все покушения, даже тех игроков которые были убиты во время покушений.



Игрок может объявить столько покушений, сколько у него есть соответствующих карт. Он может попробовать свершить покушение на одного и того же игрока в разных местах или разных игроков. Он может ориентироваться на разные или одни и те же местонахождения. Он должен сыграть соответствующее количество карт покушений немедленно. **Тайная полиция** министра может совершать покушение в Центробанке только один раз в два раунда. Когда тайная полиция выбирает своей

своей целью **Центробанк**, поместите жетон «совершенно покушение в банке» в ячейку «Тайная полиция наведальась в банк» стороной с символом  вверх. Пока жетон «совершенно покушение в банке» находится в игре, тайная полиция не может выбирать своей целью Центробанк, даже если в то же время другой игрок стал министром внутренней безопасности. Тем не менее, тайная полиция может совершить покушение в любом другом месте. Это ограничение не влияет на другие покушения. В конце следующей фазы покушений переверните жетон «совершенно покушение в банке» символом  вверх.

Последствия покушений

Убитый игрок немедленно сбрасывает все свои политические карты (в том числе сыгранные карты влияния) и отдает все свои карманные деньги игроку, который совершив покушение, успешно его убил. Если игрока убил, **уже мертвый** к этому моменту игрок, сбросьте его карманные деньги из игры. Убитый остается мертвым до конца текущего раунда. Ему не разрешено совершать какие-либо действия до начала следующего раунда, пока семья не выберет очередного наследника, чтобы возглавить ее домашнее хозяйство. Если **Президент** убит, новый президент избирается в соответствии с обычной процедурой голосования (см. Стр. 4) после всех покушений в конце этой фазы.

Если кто-то был убит вследствие покушения, поместите жетон «политическая ситуация нестабильна» в ячейку политической ситуации (если он еще не там).

Счет в швейцарском банке убитого игрока остается в сохранности. Если на этом этапе убивают всех игроков, игра заканчивается, и все игроки проигрывают.

Совет: так как все банковские операции проводятся сразу после этой фазы, всегда есть шанс что в банке кто-то есть!

Примеры покушений с убийствами:

Андрей, Борис и Дмитрий объявляют покушения в таком порядке:

- Андрей и Дмитрий пытаются убить Бориса в одном месте. Петя, как оказалось, и находится в этом месте, поэтому он умирает и отдает свои карманные деньги Андрею, потому что он объявил об этом убийстве पहले Дмитрия.
- Андрей совершает покушение на Бориса и наоборот. Оба угадали правильно, и оба умирают. Их карманные деньги удаляются из игры.
- Андрей убивает Бориса; затем Борис убивает Дмитрия. Андрей получает деньги Бориса; Деньги Дмитрия удаляются из игры.
- Андрей убивает Бориса; затем Дмитрий убивает Андрея. Андрей получает деньги Бориса, но затем Дмитрий сразу получает деньги Андрея и Бориса.
- Андрей - министр внутренней безопасности, и поэтому он объявляет о своем бесплатном покушении на Дмитрия в Центробанке. Он также играет карту покушения, чтобы убить Бориса у его любовницы. Борис и Дмитрий воздерживаются от покушений. Юра раскрывает свое местонахождение, - штаб-квартира, он остается жив. Борис находится в Центробанке, поэтому он также остается жив.

Двоюродный брат Президента и должности мертвых игроков

Если кто-то умер во время Фазы 6: Покушения, в конце фазы покушений Президент может позвать своего двоюродного брата, то есть самого себя, занять одну (и только одну) вакантную должность. Президент получает ее голос и контроль над силами управляемыми ею. Президент имеет эту должность до следующей Фазы 2: Назначение на должности.

Если более одной должности становятся вакантными, президент берет одну на выбор, остальные должности замораживаются, их голоса и подконтрольные силы игнорируются во время переворота. Если министр внутренней безопасности мертв, его особые способности не могут использоваться до тех пор, пока он не будет переназначен.

Фаза 7: Банковские операции

В этой фазе, начиная с Президента и двигаясь по часовой стрелке, все игроки, которые выбрали Центробанк своим местонахождением, могут **вносить** или **снимать** деньги со своего счета в швейцарском банке, если **банк открыт**, и они не были убиты, пытаясь добраться в него. Пропустите этот этап, если Центробанк закрыт (см. Бюджет и Центробанк на стр. 9).

Вклады и снятие денег

Игрок может **вносить** деньги на свой банковский счет в Швейцарии, помещая часть или все свои карманные деньги лицом вниз под его карту счета в швейцарском банке. Игрок может снимать деньги частями или полностью из-под этой карты, чтобы сделать частью карманных денег. Деньги на банковском счете в Швейцарии могут оставаться там или быть сняты. Фактически этими деньгами нельзя давать взятки, сборы или торговать, до тех пор пока вы их не переведете в обратно в карманные деньги.

Совет: Деньги на вашем швейцарском банковском счете в безопасности, а деньги - все, что имеет значение для победы в игре! У вас должна быть достаточно веская причина, чтобы снять их, и вы можете сделать это только в Центробанке.

Фаза 8: Переворот

В начале каждого раунда политическая ситуация стабильна. В течение раунда, в некоторых случаях она может стать **нестабильной**, в этом случае любой игрок, кроме Президента может начать переворот. Игрок, который выбрал **штаб-квартиру** в качестве своего местонахождения (и все еще жив), может начать переворот, даже если политическая ситуация **стабильна**.

Жетон «политическая ситуация нестабильна» помещается когда:

- Бюджет отклонен (см. Фазу 4: Бюджет на стр. 8);
- Любой игрок успешно убит (см. Фазу 6: Покушения на стр. 9/10);
- Разыгрывается политическая карта, которая начинается переворот.



Начиная с игрока слева от президента и по часовой стрелке, у игроков есть шанс начать переворот, или спасовать.

Начало переворота

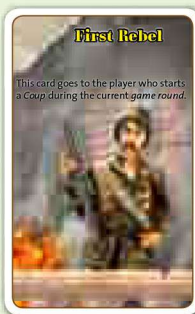
Игрок может начать переворот, если:

- политическая ситуация нестабильна.
- игрок разыгрывает карту события, которая начинается переворот и вводит новые отряды в игру (студенты, бунтари, протестующие, забастовщики, охрана банка, войска гражданской обороны, христианское ополчение и боевой вертолет);
- игрок перемещает свои отряды (что считается первым движением фазы Восстания, поэтому эти отряды уже не могут перемещаться снова во время фазы Восстания).
- заявляет обстрел с помощью авиаудара (если игрок является командующим ВВС) или канонерки (если игрок Адмирал Флота).

Игрок, начавший переворот, берет карту вождя повстанцев и кладет ее перед собой.

Когда объявляется переворот, игра продолжается в другом игровом режиме - переворот (см. ниже). Если переворот не объявлен, игра продолжается Фазой 9: Завершение раунда.

Только один игрок может начать переворот. Первый игрок, начавший переворот в порядке очереди, становится вождем повстанцев.



Фаза 9: Завершение раунда

Если Центробанк был закрыт на обед, он открывается. Начиная с Президента, все игроки, которые выбрали Центробанк своим местонахождением, теперь могут провести свои операции.

Удалите жетон нестабильности и жетон из ячейки «банк открыт», если это необходимо. Верните жетон политической фазы на первую ячейку политического трека и жетон фазы переворота на первую ячейку трека переворота.

Если был переворот, верните все жетоны отрядов в их изначальные области на игровом поле.

Если жетон «совершенно покушение в банке» лежит символом вверх, то удалите его. В противном случае он остается там до конца следующего раунда.

Мертвые игроки возвращаются в игру, их семьи выбрали приемника - нового главу семейства. Игроки в бегах могут вернуться на остров (см. Возвращение на остров на стр. 9).

Текущий раунд заканчивается, и следующий начинается с Фазы 1: Раздача политических карт.

ПЕРЕВОРОТ

Когда политика заходит в тупик, всегда есть план Б: выходить на улицы и выражать свое недовольство стрельбой. Ничто так не дает президенту понять, что вам не нравятся ни он ни его действия, как обстрел его дворца.

Переворот является игрой в игре «ХУНТА», и это тот случай, когда карта города на игровом поле и жетоны используются (это больше, чем несколько жетонов на треках).

После того, как переворот будет закончен, игроки возвращаются к политической игре (точнее, к Фазе 9: Завершение раунда)

Первоначальная расстановка

Большинство военных отрядов размещаются в стартовых локациях (см. «Подготовка» на стр. 6). Жетоны **полиции** размещаются либо в полицейском участке, либо в парламенте, если министр внутренней безопасности решил утвердить бюджет силовыми методами. Отряды, **убитые** в одном перевороте, становятся вновь доступны для использования **в следующем**.

Переворот: вводная

В начале переворота, игрок с картой «вождь повстанцев» сначала перемещает свои отряды. Затем остальные игроки, по часовой стрелке от него, могут при необходимости переместить свои отряды. Однако, любой игрок, который будет передвигаться или стрелять в течение фазы Восстания, становится повстанцем. Следовательно, президент не может перемещать свои отряды или стрелять в ответ, если его отряды попадают под обстрел в этой фазе Восстания. То же самое относится ко всем игрокам, которые хотят оставаться лояльными правительству.

После фазы Восстания есть еще **шесть полных фаз переворота**.

Каждая фаза переворота (включая нулевую фазу Восстания) делится на **перемещение** и **бой**. **Перемещаясь**, каждый игрок в заданном порядке перемещает свои отряды и может играть соответствующие политические карты. После того, как сделаны все перемещения, следуют **бои**. Во время боя нельзя разыгрывать какие-либо карты.

В конце шестой фазы переворота игроки определяют, какая сторона (повстанцы или лоялисты) выиграла. Сторона которая контролирует большинство из пяти **ключевых объектов** (красные локации на карте) выигрывает в перевороте.

В конце каждой фазы переворота жетон фаз переворота необходимо сдвинуть на одну позицию по треку.



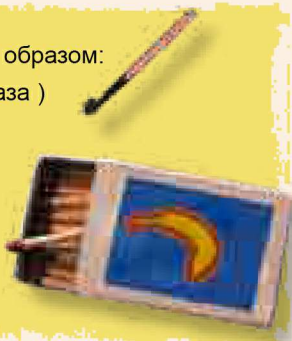
Третья фаза переворота

Если в любой момент во время переворота все игроки согласны с тем, что президент или повстанцы побеждают, игроки могут прекратить переворот и перейти непосредственно к Фазе 9: Завершение раунда.

Порядок переворота

Порядок выглядит следующим образом:

- Фаза Восстания (нулевая фаза)
- 1 фаза переворота
- 2 фаза переворота
- 3 фаза переворота
- 4 фаза переворота
- 5 фаза переворота
- 6 фаза переворота



Каждая фаза состоит из двух действий:

A: перемещение

B: бой

Бой подразделяется на:

1. Нанесение авиаудара и залп из канонерки
2. Три атаки в заявленных локациях.

Повстанцы и лоялисты

Есть два способа стать повстанцем:

- Совершить перемещение или стрельбу во время фазы Восстания.
- Атаковать в любое время дворцовую стражу (независимо от того, кто ее контролирует).

Игрок, который становится повстанцем, переворачивает свою карту должности, стороной повстанца. Если игрок хочет быть **лояльным** правительству, то он не должен перемещать свои подразделения или стрелять во время фазы Восстания. Если игрок становится повстанцем, он остается повстанцем до конца переворота. Президент никогда не может стать повстанцем.



Отряды мертвых или сбежавших игроков

Поскольку мертвые или сбежавшие игроки не могут контролировать свои отряды, эти отряды **игнорируются** во время переворота, если только они не под контролем двоюродного брата Президента. Они не могут перемещаться или стрелять, и они не учитываются в количестве локаций, контролируемых любой из сторон.

Ход событий переворота (включая фазу Восстания)

Действие A: Перемещение

Фаза Восстания (0 фаза переворота)

В фазе Восстания, **вождь повстанцев** сначала перемещает свои отряды. Затем, начиная с игрока слева от него и по часовой стрелке, каждый другой игрок может переместить свои отряды или спасовать (помните, что любой, кто движется в этот момент, становится повстанцем, поэтому игроки, желающие оставаться лояльными, не должны этого делать).

Реакция полиции

Министр внутренней безопасности, в свой ход во время перемещения в первой фазе переворота может воспользоваться действием "Реакция полиции". Если какой-либо игрок-повстанец во время фазы Восстания сыграл **политическую карту**, посредством которой на игровое поле были помещены бунтари, студенты, забастовщики или протестующие, министр внутренней безопасности может переместить любых или всех полицейских в **одну или несколько областей**, куда были помещены эти новые отряды. Это не считается действием перемещения министра фазы Восстания, а расстояние между отрядами не имеет значения. И в данном случае не играет роли, является ли министр повстанцем или лоялистом. Действие "Реакция полиции" доступно министру только если игрок-повстанец сыграл свою карту в фазе Восстания.

Фазы переворота (1-6)

Начиная с первой полной фазы переворота, игрок слева от вождя повстанцев ходит первым; далее игроки ходят по часовой стрелке. В каждую последующую фазу переворота, **первым ходит игрок** следующий за предыдущим первым игроком. Активный первый игрок отмечается передаваемым ему, по очереди, бананом. И повстанцы и лоялисты перемещаются во всех 6-ти фазах переворота. Во время перемещения игрок может переместить **все или любое количество** подконтрольных ему отрядов, находящихся в одной локации (именуемых далее как **группа**) в одну смежную локацию. В одну фазу переворота игрок может переместить отряды **только из одной локации**, независимо от того сколько у него в подчинении групп. И он не может перемещать отряды из нескольких локаций.

Исключения: если **двоюродный брат Президента** занимает какую-то должность, Президент может сделать дополнительное перемещение отрядов двоюродного брата. Двоюродный брат Президента может перемещать свои отряды точно так же, как если бы это был какой-либо игрок, занимающий эту должность. **Боевой вертолет** (который вводится в игру только в том случае, если играет специальная карта события) может пересекать до двух локаций при перемещении. Он может переместиться с другими отрядами на одну локацию, а потом совершить еще одно перемещение, или может переместиться в локацию с дружественными отрядами, а затем совершить совместно с ними еще одно перемещение.

Если игрок того не желает, он может не перемещать свои отряды.

Передача отрядов в собственность

Игрок может **передавать** или **продавать** подконтрольные отряды другим игрокам. Игрок помещает жетон контроля своей семьи на переданную группу отрядов. Никакой отряд или группа не может передвигаться или вступать в бой дважды в одну фазу переворота.



Только один игрок может контролировать конкретный отряд.

Воздушный десант и морские пехотинцы

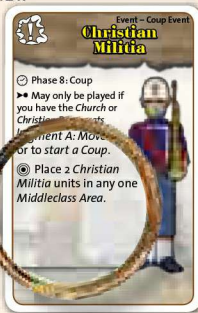
Командующий ВВС контролирует отряды воздушного десанта. Они могут десантироваться в любой локации на карте во время передвижений Командующего, и это **не считается** его действием перемещения.

Адмирал Флота контролирует отряд морских пехотинцев. Группа морских пехотинцев может высаживаться в любой локации, примыкающей к береговой линии (Порт или пригород Саут-Ривер) или в локации казарм 1-й пехотной бригады во время перемещений Адмирала. **Это не считается** действием Адмирала.

Воздушный десант и морские пехотинцы могут двигаться по обычным правилам во время остальной части переворота. После высадки и десантирования они не могут дислоцироваться подобным образом до следующего переворота, даже если они будут уничтожены.

Новые отряды

Новые отряды могут быть введены в игру, когда играют в политические карты (в частности, карты переворота). Эти карты указывают какие отряды появляются в каком количестве и где. Они могут перемещаться в той же фазе переворота, в которой они введены, если игрок еще не совершал действий перемещения.



Действие Б: Бой

Сражения могут проводиться в любых локациях, в которых находятся отряды контролируемые разными игроками.

Бой делится на два этапа и проводится **от локации к локации**. До того как перейти к следующей локации, все боевые действия в одной локации должны быть завершены. Если у сражающихся игроков есть отряды в нескольких локациях, **вождь повстанцев** решает в каком порядке они будут происходить.

Если все игроки в конкретной локации откажутся воевать, боя не будет.

Шаг 1: Канонерка и авиаудары

Атака из канонерки и авиаудары наносятся в первую очередь. Игрок (Адмирал Флота или Командующий ВВС) сидящий ближе к Президенту в порядке по часовой стрелке ходит первым. Он объявляет группу, по которой собирается стрелять. Он может стрелять в отряды в любой локации на игровом поле. Расстояние не имеет значения.

Канонерка может стрелять **один раз в каждой фазой переворота**.

Командующий ВВС может сделать один авиаудар **в каждой из трех разных фаз переворота**. Когда вы проводите авиаудар, переворачивайте один из жетонов авиаудара лицевой стороной вниз.

Если вражеский отряд уничтожается в этой фазе, то отряд с которым он сражался, не атакует в Stage 2, так как противник уже убит.

Шаг 2: Атаки

Если в локации есть отряды хотя бы двух игроков, в ней может состояться бой. **Вождь повстанцев** решает порядок в котором будут проходить бои. После каждого боя он назначает следующую локацию для проведения боя, пока не будут проведены все бои в локациях с отрядами **враждующих сторон**. Если все игроки в локации решат не проводить бой в конкретной области, то в этой области боя не будет.

Важно: если игрок атакует в локации, в которой у противника в этой локации есть хотя бы один отряд дворцовой стражи, то этот игрок становится повстанцем.

Бой в локации состоит из **серии трех атак**. Каждая из них проводится путем одновременного броска кубиков. В каждой атаке каждый отряд в локации может выстрелить один раз. Атаки проходят **одновременно**.

Примечание: Во время фазы Восстания игрок, желающий остаться верным правительству, т.е. быть лоялистом, должен отказаться участвовать в атаках и не должен открывать ответный огонь.

После каждой атаки немедленно удаляйте жертв с игрового поля. Как только атака будет завершена, приступайте к следующей атаке в локации до тех пор, пока не будут проведены все три атаки.

Пример: отряды Андрея во время атаки поразили несколько отрядов Бориса. Отряды Бориса все еще могут в эту атаку стрелять в ответ, и только после этого будут удалены.

Во время каждой атаки, игроки участвующие в бою на одной локации, могут решать какие их отряды будут атаковать какого конкретного игрока. Но нельзя атаковать чей то конкретный отряд.

Те отряды, которые появились в локации вследствие **отступления** (см. Отступление на стр. 14), атаковать запрещено.

Броски кубиков и боевые действия

Каждый отряд характеризуется количеством кубиков, которое указано на его жетоне. **Каждый** кубик это **выстрел**, который может совершить отряд.

Отряд с **1-м** кубиком считается **вооруженным**; бросайте **один кубик за каждый** такой отряд.



Отряд с **1/2** кубика считается **безоружным**; бросайте **один кубик за каждую пару** таких отрядов во время совершения атак.

Каждый отряд дворцовой стражи имеет **1*** кубик с бонусом вне дворца такой отряд атакует одним кубиком, во дворце-двумя.

Канонерка стреляет **тремя** кубиками. Каждый **авиаудар** позволяет атаковать **шестью** кубиками.

Один вражеский отряд в атакованной локации, погибает при броске кубика с результатом **«6»**. **Противник** решает, какие свои отряды он будет удалять с игрового поля.

Отступление

После всех трех атак, отряды отступают. Игрок (при равенстве, несколько игроков) который потерял наименьшее количество отрядов не отступает. И если он (или они) захотят, то могут **запретить** отступать некоторым или всем другим игрокам. Иначе эти игроки обязаны отступить. (В случае ничьей, никто не отступает). Отступающий игрок перемещает свою группу в любую пустую смежную локацию. Он может отступить в локацию с другими отрядами, но только если их владелец даст на это согласие. Если в локации отряды нескольких игроков, они все должны дать согласие. Если нет возможности переместить группу, то она удаляется с игрового поля.

Отступления проводятся текущим порядком хода.

*Примечание: отряды, которые **отступают** во время текущей фазы переворота, не могут атаковать или быть атакованными в течении всей этой фазы.*

Посольства

В посольстве бои запрещены. Любые или все игроки могут иметь отряды в посольстве.

Завершение переворота

Выбор сторон

В конце шестой фазы переворота каждый игрок должен объявить какую сторону он выбирает, либо он становится **на сторону Президента**, либо **на сторону хунты**. Начиная с вождя повстанцев, и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок должен заявить, какую сторону он будет поддерживать.

Игрок может встать на сторону хунты, даже если он является лоялистом или встать на сторону президента будучи повстанцем. Президент по умолчанию на стороне правительства и не может встать на сторону хунты.

Победа в перевороте

Повстанцы контролируют локацию, если она занята отрядами, принадлежащими только игрокам, вставшим на сторону хунты, независимо от того, были ли они лояльны ранее.

Если в локации нет отряда или есть по меньшей мере один отряд, который принадлежит игроку, который встал на сторону президента, эта область считается **контролируемой стороной Президента**.

Сторона, которая контролирует по меньшей мере **три из пяти ключевых объектов** (Центробанк, парламент, президентский дворец, радиостанция и железнодорожный вокзал), выигрывает переворот.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается во время Фазы 3: Получение финансовой поддержки сразу же, если президент не может взять **8 купюр** из стопки финансовой поддержки.

Игрок с **наибольшим количеством денег на своем швейцарском счёте** является победителем. Карманные деньги игроков не учитываются. В случае ничьей, все игроки с равной суммой выигрывают.

Да, вы можете выиграть в «Хунте», будучи мертвым или в бегах. Если все игроки умирают одновременно из-за убийств, все проигрывают.

Последствия переворота

Если победит сторона Президента, Президент может любого одного игрока-повстанца приговорить к **расстрелу** и казнить. (Его наличные деньги перейдут к Президенту.) Затем переворот заканчивается, и игра переходит к Фазе 9: Завершение раунда на с. 11.

Если выиграют повстанцы, то эти игроки должны немедленно сформировать **Хунту**, чтобы выбрать нового президента.

Когда повстанцы выигрывают, есть следующие стороны:

- Президент;
- Лоялисты, которые остались лояльными при выборе сторон;
- Бывшие лоялисты, вставшие на сторону Хунты;
- Повстанцы, вставшие на сторону Президента;
- Повстанцы, вставшие на сторону Хунты.

Хунта

Обратите внимание, что лоялисты, вставшие на сторону хунты не являются членами Хунты!

Теперь Хунта избирает **нового Президента среди своих членов**. Эти выборы не следуют обычной процедуре голосования, голосование проходит следующим образом:

Каждый член хунты имеет только **один голос** как глава своей семьи. Голоса должностей, карт влияния и карт голосов игнорируются. Вождь повстанцев разрешает ничью.

Новый Президент может теперь **приговорить к расстрелу** и казнить одного любого игрока, не находящегося в бегах (включая лоялистов, бывших лоялистов, экс-Президента или любого члена Хунты).

Казнённый игрок должен немедленно отдать свои карманные деньги новому президенту. После этого Хунта распадается, и игра переходит к Фазе 9: Завершение раунда на с. 11.

Совет: на следующей странице приведен полный пример переворота.



ПРИМЕР ПЕРЕВОРОТА

Этот пример был специально продуман, чтобы показать почти все возможные непредвиденные обстоятельства. Большинство переворотов будет намного проще.

Исходная ситуация

Это последняя фаза переворота с ближним боем. Есть четыре игрока: Президент (бриллиант), Министр / Первый генерал (карманный часы), Командующий ВВС / Второй генерал (очки) и Адмирал Флота / Третий генерал (сигара).

Три отряда дворцовой стражи занимают Президентский дворец. Три отряда студентов, призванные Президентом, находятся в университетском городе. Два полицейских отряда находятся в богатом районе. Шесть отрядов 1-й пехотной бригады находятся на железнодорожной станции. Вертолет контролируется игроком играющим Командующим ВВС (очки); он занимает третий полицейский участок. Четыре отряда 2-й бригады, а также три отряда 3-й бригады и четыре забастовщика сосуществуют на рынке.

Перемещения

Порядок хода в этой фазе следующий: первым ходит Министр, затем Командующий, затем Адмирал и потом Президент. Министр решает переместить двух полицейских в Президентский дворец. Командующий бросает

парашютно-десантные войска (которых он еще не использовал) в радиостанцию. Он перемещает вертолет на рынок, а затем отправляется в парламент вместе с двумя отрядами второй бригады. Он передает два своих отряда второй пехотной бригады в собственность Адмиралу / Третьему генералу. Игрок Адмирал / Третий генерал перемещает все свои отряды - отряды второй бригады (преданные под контроль), 3-й бригады и забастовщиков - из рынка в президентский дворец. Президент перемещает своих студентов во дворец.

Их старые и новые позиции показаны ниже и на рисунке на стр. 16.

Бои

Единственная локация, где происходят какие-то боевые действия, - это Президентский дворец. На шаге 1 Командующий ВВС и адмирал Флота объявляют о своих атаках, авиаудар и стрельба из канонерки соответственно, которые проводятся в первую очередь. Они оба решают атаковать игрока-Президента.

Командующий стреляет по президентскому дворцу и бросает шесть кубиков 3-3-3-4-5-6 (одно попадание). Адмирал также стреляет по президентскому дворцу и бросает три кубика: 1-2-3 (ни одного попадания). Президент решает потерять одну студентку.

До перемещений





Первая атака в Президентском дворце:

Министр и Президент стреляют по отрядам генерала 3-й пехотной бригады, в то время как отряды 3-й бригады генерала открывают огонь по силам Президента.

За полицейские отряды министр бросает кубики, результаты которых 2 и 6; генерал 3-й бригады теряет один отряд забастовщиков.

Президент бросает семь кубиков (два кубика за каждый из трех его дворцовых стражников, т.к. во дворце каждый стражник бросает по 2 кубика за жетон), один кубик за двух своих студентов). Он получил результаты 2-2-4-4-5-5-6. Генерал 3-ей бригады должен удалить один отряд, он выбирает еще одного забастовщика.

Отряды генерала 3-й бригады стреляют по силам Президента, игрок бросает шесть кубиков (пять кубиков за отряды бригады, и один кубик за трех невооруженных забастовщиков (3/2 округляется вниз = 1)). Он бросает: 1-2-4-5-5-6. Президент теряет одного студента – он выбрал самый слабый отряд.

Обратите внимание, что нечетное количество забастовщиков атакуют только одним кубиком за пару, потому что они не вооружены. Два павших забастовщика все еще атакуют, потому что стрельба происходит одновременно.

Вторая атака:

Дворцовая стража и полиция стреляют в генерала 3-й бригады; Генерал решает атаковать снова силы Президента. За три отряда дворцовой стражи игрок бросает кубики: 1-2-3-3-3-5, не нанося урона. За два полицейских отряда: 5-6 – одно попадание. Генерал теряет еще одного забастовщика.

Генерал 3-й бригады бросает кубики: 1-3-4-6-6 – два попадания; президент теряет свою последнюю студентку и одного дворцового стражника. Единственный студент не может стрелять, т.к. он безоружен. Он не может потерять полицейский отряд, так как он не владеет им.

Третья атака:

Три игрока выбирают те же цели, что и в двух предыдущих атаках. Они бросают кубики: 1-2-3-5 и 5-6 против генерала третьей бригады, поэтому он теряет один отряд 2-й бригады. Генерал третьей бригады бросает кубики: 2-3-4-5-6, и Президент теряет еще одного дворцового стражника.

Отступления

Министр не потерял отрядов; Президент потерял пять отрядов, а генерал третьей бригады четыре отряда. Министр решает, что и президент, и генерал третьей бригады должны отступить. Как следствие, Министр контролирует Президентский дворец.

Выбор сторон

Президент контролирует Центробанк, министр контролирует президентский дворец и железнодорожный вокзал, а Командующий ВВС / второй генерал контролируют радиостанцию и парламент. Если командующий ВВС / второй генерал встанут на сторону Хунты, все будет зависеть от Министра, какая сторона в итоге победит.

ХУНТА НА ДВОИХ

В версии ХУНТЫ на двоих, оба активных игрока играют с тремя игроками- «марионетками». Игра в ХУНТУ идет по обычным правилам, за исключением следующих изменений:

Политические карты

В начале игры каждому активному игроку и марионеткам раздаются по четыре политические карты лицом вниз. **Все карты марионеток изучает каждый игрок**, при этом карты влияния размещаются лицом вверх. Активные игроки могут **торговать** картами как обычно. Активный игрок может торговать только с марионеткой, если они находятся в одной фракции (см. Фазу 4: Бюджет). Активный игрок может тайно изучить карты марионетки и обменять одну из своих карт на одну из карт марионетки. Активный игрок может торговать только с одним игроком марионеткой и не может торговать с одним и тем же марионеткой более одного раза за раунд. Марионетки не могут торговать друг с другом. Тем не менее, игрок может перемещать карты одного марионетки другому, торгуя с самим собой - если обе марионетки в его фракции.

Выборы первого президента

Владелец игры перед партией решает кто будет первым президентом. После этого активный игрок с наибольшим количеством голосов в его **фракции** решает, кто будет президентом. Президентом могут стать только активные игроки. Другой игрок становится лидером фракции оппозиции.

Фаза 1: Раздача политических карт

Активный игрок может посмотреть карты игроков-марионеток в своей фракции и сыграть эти карты влияния. Если у марионетки слишком много карт в руке, активный игрок в своей фракции решает, какую из карт марионетки сбросить.

Фаза 2: Назначение на должности

Президент также занимает должность Адмирала Флота. Другой активный игрок занимает должность Командующего ВВС и одного из генералов пехотных бригад. Президент назначает другие три должности марионеткам.

Фаза 4: Бюджет

Президент формирует бюджет. Президент может **обещать деньги марионеткам**, чтобы купить их лояльность. Для каждой марионетки, он выделяет сумму денег, которую он «обещает» этой марионетке, и соотносит с количеством голосов этого марионетки, сверяя результат с таблицей ниже, чтобы найти значение. Президент бросает **один** кубик. Результат должен быть равен или ниже значения из таблицы:

Обещанные деньги	Голоса		
	(только с сыгранных карт влияния)		
	0-5	6-10	11 и более
1 миллион	1	0	0
2 миллиона	2	1	0
3 миллиона	3	2	1
4 миллиона	4	3	2
5 миллионов	5	4	3

Всегда добавляйте 5 к числу голосов Министра внутренней безопасности.

Пример: Президент обещает марионетке-министру, у которого есть карта Церкви (10 голосов) перед ним, 4 миллиона песо. Таким образом, у министра есть в общей сложности 15 голосов, в том числе 5 специальных. Если президент выбросит на кубике «1» или «2», он успешно получит лояльность Министра.

Все марионетки, которых Президент не подкупал, присоединились к оппозиции. (А "0" в нижней левой таблице автоматически указывает на промах.) Марионетки остаются в своих **фракциях** до следующей фазы бюджета. Затем начинается голосование по бюджету. Все члены президентской фракции должны голосовать за бюджет.

Фаза 5: Выбор местонахождения

Активный игрок выбирает местонахождение для всех марионеток своей фракции.

Пуститься в бега

Только активные игроки могут пуститься в бега.

Фаза 6: Покушения

Активный игрок, в чьей фракции состоит Министр, может использовать тайную полицию для «бесплатного» покушения (убийства). Активный игрок никогда не может убить марионеток своей фракции. Двоюродного брата Президента нет. Активный игрок фракции, которая совершила убийство получает карманные деньги жертвы.

Фаза 7: Банковские операции

Активные игроки выполняют свои операции в первую очередь. Кроме того, любые деньги, полученные марионетками в фракции игрока, передаются активному игроку в этой фракции. Он кладет их на счет в швейцарском банке если марионетка в Центробанке. В противном случае деньги добавляются к карманным деньгам активного игрока. Марионетки ничего не могут сделать с карманными деньгами.

Фаза 9: Завершение раунда

В конце раунда, у марионетки не должно быть карманных денег. Марионетки никак не могут получать деньги, кроме как в Фазе 4: Бюджет.

Переворот

Активный игрок может перемещать отряды марионеток своей фракции.

ХУНТА НА ТРОИХ

Версия ХУНТЫ на троих следует правилам игры как при игре вдвоем, но со следующими изменениями:

- Первый Президент избирается в соответствии с правилами для 4-7 игроков. Марионетки не голосуют на этих выборах.
- Третий активный игрок теперь является министром внутренней безопасности.
- Ни один из реальных игроков двух фракций, не показывает места, которые он выбирает для своих марионеток.
- На этапе 7: Банковские операции, Президент не получает наличные деньги, оставшиеся у любых марионеток в его фракции. Вместо этого эти деньги сбрасываются в конце раунда. Однако он может полагаться на карманные деньги марионеток, когда это требует та или иная политическая карта при розыгрыше.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вот несколько идей дополнительных правил. Все игроки должны согласиться с тем, следует ли включать одно или несколько из этих правил до начала игры.

Быстрая игра

Вот несколько идей дополнительных правил. Все игроки должны согласиться с тем, следует ли включать одно или несколько из этих правил до начала игры.

Эти три варианта помогают ускорить игру:

- В каждой фазе, каждый игрок имеет ограничение по времени (например, 30 секунд), за которое нужно успеть сделать действия. Любой, кто не успевает, пропускает ход.
- Только игрок, который находится штаб-квартире, может объявить о перевороте. Кроме того, политическая ситуация должна быть нестабильной для этого.
- После каждого последствия переворота удалите из игры четыре купюры из колоды иностранной помощи.

Долгая игра

Поместите сброшенные или оплаченные деньги лицом вниз под низ колоды иностранной помощи. Если этот режим слишком сильно удлинит игру, установите лимит на количество купюр, которые будут добавлены в колоду таким образом, например десять.

Домашние правила

Некоторые игроки во всем мире играют в ХУНТУ уже более тридцати лет, некоторые из них играют раз в неделю. Эта издание игры - версии 3.1. В то же время появилось много домашних правил — их слишком много для включения в эти правила. Можете попробовать некоторые идеи, или поискать в интернете.

Например:

- Вы можете ввести правило о том, что политические карты могут быть сыграны в любое время (как говорилось в более ранней версии этой игры), даже вне очереди.
- Если игрок в бегах игрок хочет участвовать в перевороте, он может заплатить две купюры во время фазы повстанцев, чтобы пробраться обратно в страну; он может перемещать свои отряды, как обычно.
- Когда покушение с целью убийства будет успешным, жертва может сыграть свою собственную карту убийцы, чтобы отменить убийство.
- Некоторые пустые карты были включены для ваших собственных идей.

ЭТИКЕТ БАНАНОВОЙ РЕСПУБЛИКИ

- Игрок, который объявляет о действии, должен его совершить, если сможет.
- Игрок, который стал жертвой покушения или отправлен под расстрел, не может сбросить свои налимые деньги или карты.
- Никогда не показывайте другим игрокам, сколько у вас денег на счете в швейцарском банке или в карманах!
- Игроки могут выходить в другую комнату на тайный разговор, но пусть это проходит быстро, чтобы не затягивать игру.

Будьте беспощадны! Вы не должны врать в реальной жизни, но в JUNTA это часть сделки! JUNTA - политическая игра (и немного кровавая) ...



ПОСЛЕДСТВИЯ

Несколько советов

Маскировка и мошенничество, ложь и предательство - вот навыки, необходимые для победы в ХУНТЕ!

Не у всех есть навыки, как у безжалостных персонажей этой сатирической игры. (По крайней мере, мы не хотим в это верить!) Мы хотели бы помочь вам забыть свою повседневную жизнь на протяжении всей этой игры - и вспомнить ее позже - поэтому мы подготовили эти советы:

1. Напишите «ХУНТА - это просто игра» на листе бумаги сто раз.
2. Смотрите старые выпуски телешоу "Даллас" и делайте заметки, уделяя особое внимание персонажам, которые вы находите интересными (например, J. R. Ewing).
3. Когда вы играете в ХУНТУ, представьте, что вы J. R. Ewing. Старайтесь быть таким же жестоким и безжалостным, как и он.
4. Если вы играете с кем-то, кто вас не очень хорошо знает, прервитесь на паузу и поинтересуйтесь у игрока, понимает ли он что это всего лишь игра, и на самом деле, вы не хотите его обидеть.

Никогда не путайте ХУНТУ с реальной жизнью - это опасно!

Кому-то, кто всегда лжет, никогда нельзя доверять!

Вы не можете лгать другим игрокам и предавать их все время, потому что в конечном итоге вам никто не будет доверять. Будьте честны с игроками, которые не прочь стать вашими союзниками. С другой стороны, немного обмана никогда не повредит.

Погрузитесь в процесс!

Если вы играете в игру вдвоем, вы можете заметить, что 5- или 6-игровые игры продолжаются достаточно долго. Старайтесь быстро принимать решения когда подойдет ваш ход. Планируйте свои действия наперед.

Мсть - это роскошь, которую вы не можете себе позволить!

Неразумно моментально реагировать на игрока, который только что убил вас. Угроза вашей мести - лучшее решение. Скажите ему, что оставите все обиды в прошлом если он разделит с вами щедрую часть бюджета.. Запомните одно: вы выигрываете с деньгами, а не мстью!

Любезность будет вознаграждена!

Если вы стреляете в кого-то и промахиваетесь, принесите свои извинения. Объясните, что ваши действия были оправданы в глобальном контексте. Скажите что-то вроде "ну вы же понимаете, что я имею в виду"; Это был несчастный случай. Вам же не придет в голову попробовать еще раз!

Берите эти карты, какими бы они не были!

У вас никогда не будет нужных карт в руке, чтобы выиграть переворот самостоятельно. Никто не сможет. Не ждите лучших карт, или рано или поздно кто-нибудь обязательно отправит вас в мир иной и вы все потеряете. Ведите себя важно и смотрите на остальных свысока, и один или два игрока сразу присоединятся к вам и вашим повстанцам. Порой, одного союзника может быть достаточно, чтобы выиграть переворот.. Кроме того, переворот может время от времени приносить приятные изменения.

Сделайте все возможное и действуйте по ситуации!

Быть Адмиралом Флота- не повод для отчаяния. Вы всегда можете обстрелять Президентский дворец, чтобы начать переворот. Но будьте осторожны! Разочарованный и обозланный из-за ощущения собственного бессилия адмирал, который устраивает переворот в каждом раунде, вместо того, чтобы придумывать более оригинальные планы выхода из положения, потеряет всех друзей. Не надо часто

устраивать переворот. Неудачная попытка переворота будет только укреплять позицию нынешнего президента, а ваши союзники будут терять хорошие карты. Они могут даже думать, что нынешний режим - меньшее зло.

Продемонстрируйте свои навыки убеждения!

Президент часто имеет достаточно голосов, чтобы протолкнуть бюджет, который он предлагает. Разумный президент, однако, всегда будет делиться меньшим. Но даже если так, попросите его направить эти небольшие средства вам - вы так же коррумпированы, как и игрок рядом с вами. Как Министр, указываете на угрозу беспорядков и на необходимость усиления полиции. Жалуйтесь на смешотворно высокие расходы на оборону, если, как Командующий BBC, вы только что обстреливали президентский дворец. Конечно, президент может не согласиться, но а что вы от этого потеряете?

Используйте все возможности!

Просто потому, что вы не можете сыграть определенную карту прямо сейчас, это не значит, что вы должны сбросить ее. Отдайте ее другому игроку. Это убьет сразу несколько зайцев: Во первых другой игрок будет у вас в долгу, во вторых вы освободите место в руке для других карт, в третьих карта останется в игре и может потом повлиять на голосование или переворот. Кроме того, теперь у другого игрока может быть слишком много карт; возможно, он даст вам именно ту карту, которая вам нужна.

Используйте элемент неожиданности!

Ваши политические карты более эффективны, если играть в нужный момент. Если вы только что взяли карту влияния с 10 голосами, не торопитесь её сразу же играть. Держите ее для второго тура голосования. Если первый раунд голосования завершен, у вас может быть возможность выиграть, если конечно другой игрок не был хитрее. Или попробуйте в другом раунде, когда Президент будет уверен в том, что у него достаточное количество голосов для победы. Пара таких тактических решений и вы заработаете авторитет у других игроков (Или они могут подумать, что вы немного тупой и вам повезло, но это также может быть в ваших интересах.)

Руки на стол!

Выложите свои карты и жетоны таким образом, чтобы их было всем хорошо видно. Другие игроки будут думать, что вам нечего скрывать. (Если заподозрят, что вы что-то скрываете, они захотят убить вас.) Всегда держите свои наличные деньги и деньги на вашем счет в швейцарском банке отдельно друг от друга; тоже самое относится и к карте выбранного местонахождения и т.п. Ваши сыгранные карты влияния должны всегда быть хорошо видны всем.

Кто займется уборкой?

Если вам нечем заняться в конце переворота, начните подготовку игрового поля к следующему раунду. Если ваша должность передана двоюродному брату Президента- вы идеальная кандидатура на эту работу!

Переворот? Где?

Когда в начале переворота большинство игроков выбирают одну сторону, результат предсказуем, а битвы скучны. Всем будет интереснее, если вы будете избегать таких ситуаций. Конечно же вы- лоялист, кто бы сомневался. Президент об этом знает. Он только что пообещал вам 5 миллионов песо, если вы останетесь верным, но другим игрокам этого не нужно знать!

Только веселье, никакой войны!

Мы надеемся, что ваша игра в ХУНТУ дает безграничную свободу для всех- в символическом смысле. не надо сильно переживать; не надо всем портить атмосферу. Если кто-то уперся в спорах о правилах, остановите игру на мгновение, чтобы каждый мог глубоко вздохнуть.

По нашему опыту, большинство проблем можно избежать если проговаривать вслух все, важные для игры,

совершаемые действия. Например, если вы объявляете покушение с целью убийства (и, таким образом, «замораживаете» карты на руке другого игрока) или объявляя переворот, убедитесь что все вас слышат. Поднимите руку или постучите ей по столу, если никто не обращает внимание и много шумит.

И это понятно, ведь вы рассержены на игрока, который только что вас убил или сверг ваш режим посредством переворота. Вы можете поступить как он и оставшуюся часть игры пытаться убивать его когда будут появляться такие возможности, или устраивать беспорядки, когда он будет президентом. Это будет интересно, если вы только не будете одержимы жаждой мести. Мы уверены, что в большинстве случаев вам будет весело в при игре в ХУНТУ. Мы не будем рассказывать вам о военных аспектах игры, тактике и стратегии, чтобы выиграть. Все зависит от вас. Играйте и разберитесь сами. Кроме того, мы е хотим, чтобы вы думали, что есть оптимальный путь к победе. Мы не узнаем, что вам больше всего нравится в игре, но мы хотим чтобы вы наслаждались ХУНТОЙ.

Эрик Голдберг
Бен Гроссман

*P.S. : Помните, что независимо от ваших действий, которые вы можете совершать во время игры, **всегда** следуйте правилам! Если вы хотите играть с домашними правилами, все игроки должны договориться о них до начала игры.*



Pegasus Spiele



EDITION

JUNTA - version 3.1

Game Designers: Vincent Tsao, Ben Grossman and Eric Goldberg

Illustrations of the Game Box, Game Board, Position Cards and Money: Claus Stephan & Martin Hoffmann

Other Card Illustrations: James Dunn

English Translation: Grzegorz Kobiela

Game Box Concept: Hans-Georg Schneider

Layout and Composition: Christian Hanisch, Anja Pittner, Hans-Georg Schneider

Realization: Jan Christoph Steines and Benjamin Schönheiter

AEG Project Lead: John Goodenough

AEG Proofing: Nicolas Bongiu, Penny Williams, Mark Wootton

AEG Production: David Lepore

We would like to thank all playtesters and feedback providers. The Banana Republican Etiquette and Aftermath are based on the German translation that is used with friendly permission of Schmidt Spiele.

Alderac Entertainment Group Inc. 4045 E. Guasti Rd. Suite 210, Ontario, CA 91761

www.alderac.com

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Germany

www.pegasus.de

All rights reserved.

Used under license of Pegasus Spiele.

ОБЗОР ИГРОВЫХ ФАЗ

Фаза 1: Раздача политических карт	Начиная с Президента, каждый игрок берет 2 политические карты из колоды. Затем по часовой стрелке каждый игрок может сыграть карты. Предел руки: шесть карт к концу этой фазы (включая карты влияния, которые сыграны на стол перед игроком)	Стр.7
Фаза 2: Назначение на должности	Действующий Президент назначает на должности. Президент не может занимать другую должность. Каждый игрок получает от одной до двух должностей. Ни один игрок не может занимать более одной должности генерала пехотной дивизии.	Стр.7
Фаза 3: Получение финансовой поддержки	Президент берет 8 купюр лицом вниз из колоды финансовой поддержки.	Стр.8
Фаза 4: Бюджет	Президент предлагает бюджет: он формирует стопки денег и объявляет, какой игрок какую стопку получит и сколько там денег (он может врать). Затем проводится голосование за бюджет. <i>Если бюджет утвержден:</i> Президент передает деньги, как и обещал. <i>Бюджет отклонен:</i> министр внутренней безопасности может утвердить бюджет силовыми методами и переместить полицейские отряды в здание парламента. Политическая ситуация становится нестабильной, и банк закрывается на обед. <i>ИЛИ:</i> Министр отказывается от силовых методов. Президент оставляет себе все деньги, политическая ситуация становится нестабильной, а Банк закрывается на выходные.	Стр.8
Фаза 5: Выбор местонахождения	Каждый игрок тайно выбирает карту своего местонахождения. Игрок может пуститься в бега.	Стр.9
Фаза 6: Покушения	Мистер внутренней безопасности может объявить о своем «бесплатном» покушении (убийстве). Затем он и другие игроки по часовой стрелке могут объявить дополнительные покушения (объявить местонахождение и указать на игрока), если они играют соответствующие политические карты. Затем проводятся покушения, начиная с министра внутренней безопасности. Если местонахождения игрока угадано верно, покушение успешно. Политическая ситуация становится нестабильной. Двоюродный брат Президента берет любую должность мертвых игроков.	Стр.9
Фаза 7: Банковские операции	Выжившие игроки, которые выбрали Центробанк в качестве своего местонахождения, могут совершать операции со своим счетом в швейцарском банке.	Стр.10
Фаза 8: Переворот	Начиная с игрока, сидящего слева от президента, каждый игрок может начать переворот или спасовать. <i>Все игроки спасовали:</i> игра переходит к Фазе 9: Завершение раунда. <i>Переворот можно начать, если:</i> • Политическая ситуация в настоящее время нестабильна; • Разыграна карта, позволяющая начать переворот; • игрок перемещает свои отряды; • игрок заявляет об обстреле канонеркой или нанесением авиаудара. • Политическая ситуация в настоящее время стабильна, но игрок выбрал Штаб-квартиру в качестве своего местонахождения (и остался в живых). Игрок, начинающий переворот, становится вождем повстанцев. См. раздел «переворот» для получения	Стр.10
Фаза 9: Завершение раунда	Если Центробанк был закрыт на обед, он открывается. Начиная с Президента, каждый игрок, который выбрал Центробанк в качестве своего местонахождения, может совершать операции. Верните жетон политической фазы на первое место политического трека и жетон фазы переворота на первое место на треке переворота. Если жетон «совершено покушение в банке» лежит символом  вверх, то удалите этот жетон с поля. Если был переворот, верните все жетоны отрядов в их изначальные локации на игровом поле. Все мертвые игроки снова живы. Игроки, которые платят по одной купюре из своих наличных денег, могут вернуться на остров. Если банк был закрыт на выходные, то в конце этой фазы удалите жетон. Новый игровой раунд начинается с первой фазы политической игры.	Стр.11
Переворот	Фаза повстанцев + 6 фаз переворота подразделяются на: (А) Перемещение, (В) Бой. Бой далее делится на (1) стрельба из канонерки и авиаудары; (2) три атаки в каждой локации. <i>Победитель:</i> контролирует три или более из пяти ключевых объектов. <i>После переворота:</i> выберите сторону. <i>Последствия переворота:</i> Победа президента: Президент может приговорить к расстрелу и казнить одного игрока повстанца (и забрать все его карманные деньги). Игра переходит к Фазе 9: Завершение раунда. <i>Повстанцы выигрывают:</i> Игроки повстанцы должны немедленно сформировать Хунту, чтобы выбрать нового Президента. Каждый игрок, который не является лоялистом или бывшим лоялистом, имеет один голос. Новый президент может приговорить к расстрелу и казнить одного любого игрока (и забрать его карманные деньги).	Стр.11