

Junta Spielübersicht

Jede Spielrunde besteht aus mehreren Phasen. Ablauf und Reihenfolge sind auf der Skala "Politisches Spiel" abzulesen. Die aktuelle Phase wird durch das Plättchen "Spiel-Phase" markiert.

Spielphase	Abschnitt	Seite	Spielgeschehen
<input type="checkbox"/> Karten Politik ziehen	7	9	Jeder Spieler zieht 2 Karten vom verdeckten Stapel.
<input type="checkbox"/> Ämter vergeben	8	10	Der Präsident verteilt die 6 Ämter an seine Mitspieler.
<input type="checkbox"/> Entwicklungshilfegelder einziehen	9	11	Der Präsident zieht verdeckt 8 Scheine vom Geldstapel.
<input type="checkbox"/> Staatshaushalt	10	11	Der Präsident schlägt vor, wie er die Gelder an die anderen Amtsinhaber verteilt; die Abgeordnetenversammlung = alle Spieler stimmen über den Vorschlag ab.
<input type="checkbox"/> Aufenthaltort wählen	11	12	Jeder Spieler wählt geheim einen Aufenthaltsort.
<input type="checkbox"/> Terror	13	14	Die Spieler setzen Attentäter auf andere Spieler an, um sie zu beseitigen.
<input type="checkbox"/> Bankgeschäfte	16	16	Wer in der Bank ist, bringt Gelder auf seinem Schweizer Konto in Sicherheit oder hebt es von dort ab (sofern die Bank geöffnet ist).
<input type="checkbox"/> Putsch	17	16	Ein Putsch droht, wenn ein "Putsch-Vorwand" besteht. Löst ein Spieler einen Putsch aus, kommt es zu Gefechten zwischen "Regierungstreuen" und "Aufständischen".
<input type="checkbox"/> Putsch-Folgen	18	23	Gewinnen die Aufständischen, wird ein neuer Präsident gewählt. Der Präsident setzt das Erschießungskommando ein. Danach beginnt der Spielablauf wieder von vorn.