

# 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"/> <b>Karten Politik ziehen</b>	7	9	Jeder Spieler zieht 2 Karten vom verdeckten Stapel.
<input type="checkbox"/> <b>Ämter vergeben</b>	8	10	Der Präsident verteilt die 6 Ämter an seine Mitspieler.
<input type="checkbox"/> <b>Entwicklungs- hilfegelder einziehen</b>	9	11	Der Präsident zieht verdeckt 8 Scheine vom Geldstapel.
<input type="checkbox"/> <b>Staatshaushalt</b>	10	11	Der Präsident schlägt vor, wie er die Gelder an die anderen Amtsinhaber verteilt; die Abgeordnetenkammer = alle Spieler stimmen über den Vorschlag ab.
<input type="checkbox"/> <b>Aufenthaltsort wählen</b>	11	12	Jeder Spieler wählt geheim einen Aufenthaltsort.
<input type="checkbox"/> <b>Terror</b>	13	14	Die Spieler setzen Attentäter auf andere Spieler an, um sie zu beseitigen.
<input type="checkbox"/> <b>Bankgeschäfte</b>	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"/> <b>Putsch</b>	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"/> <b>Putsch-Folgen</b>	18	23	Gewinnen die Aufständischen, wird ein neuer Präsident gewählt. Der Präsident setzt das Erschießungskommando ein. Danach beginnt der Spielablauf wieder von vorn.