

JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

**Un jeu de dés satirique pour 3 à 5 conspirateurs âgés de 10 ans et plus
de Sebastian Resl et Christoph Reiser**

CONCEPT DE JEU

Quelques années ont passées depuis que les troubles et les coups d'état ont secoué la République Insulaire de Los Bananas. Les militaires sont devenues moins influents. Désormais ce sont les milices privées qui s'occupent de faire le sale boulot des familles rivales. Les membres de la Junte vivent paisiblement dans de somptueux domaines financés par leurs comptes en Suisse.

Vous appartenez à la Junte et commandez une milice privée. Volez vos adversaires et renversez le *Président* pour prendre sa place. Détournez les aides étrangères autant que vous le pouvez, embauchez plus de miliciens et étendez votre domaine. Si vous le faites plus rapidement que vos adversaires, vous remporterez la partie.

MATERIEL DE JEU



45 cartes de jeu



5 cartes Résumé
(en 5 couleurs de joueurs)



25 tuiles Bâtiments



20 dés Milices
(en 5 couleurs de joueurs)



5 écrans



Une paire de Lunettes
Présidentielles



5 Domaines (en 5 couleurs de joueurs)

AVANT VOTRE 1ère PARTIE



Avant votre première partie, assemblez les écrans de jeu. Pliez le toit, les cotés et les 2 rabats dans le bon sens. Mettez les encoches dans les fentes du toit, comme décrit ci-dessus. Après votre partie, vous pourrez ranger les écrans tel quels dans la boîte : ils sont conçus pour s'emboîter l'un dans l'autre et il y a une place pour eux.

Conseils supplémentaires pour les tuiles Bâtiments : certaines tuiles comme l'Hélicoptère ou la Piscine ne sont pas vraiment des bâtiments, mais sont considérés comme tels par les membres de la Junte. La Résidence Principale déjà présente dans le Domaine au début de la partie compte aussi comme un Bâtiment.



JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un **écran**. Après avoir choisi une couleur, prenez **votre Domaine**, **votre carte Résumé** et **1 dé Milice** de votre couleur. Les dés restants et les **tuiles Bâtiments** sont placés au milieu de la table dans la **Réserve**.

Mélangez les 45 **cartes de jeu** et formez une **Pioche** que vous posez face cachée, à proximité de la réserve. Durant la partie, les cartes défaussées s'empileront en une **Défausse**, face visible, à côté de la pioche. Quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

Lancez les dés pour déterminer le premier **Président** de la partie. Le vainqueur reçoit les **Lunettes Présidentielles**. Les lunettes servent à voir rapidement qui est le Président, ce dernier risquant de changer au cours de la partie. Les joueurs qui ne sont pas Président sont appelés **Golpistas** dans la règle du jeu.



Parfois dans les règles vous trouverez des boîtes avec les **Lunettes Présidentielles** comme celle-ci. Elles contiennent des **règles spéciales** qui s'appliquent au **Président**.

2 REGLES

Il y a 2 façons de jouer à *Junta : Viva El Presidente !* Tout d'abord, nous allons vous expliquer la **Règle de Base**. Suivent les règles de la **Règle Experte**.

Si c'est votre première partie de *Junta : Viva El Presidente !*, nous vous conseillons de jouer la Règle de Base pour vous familiariser au jeu. Pour votre prochaine partie, vous pourrez essayer le Règle Experte. Elle est plus méchante et sournoise que la Règle de Base. C'est bien pour ça que vous êtes venu, non ?

DEROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs tours. Chaque tour est composé de six phases qui se suivent. Le jeu se joue en grande partie en simultané ; vous pouvez agir dans chaque phase de jeu.

Les différentes phases sont les suivantes :

- 1) **Pioche**
- 2) **Promesses**
- 3) **Commandement**
- 4) **Combat**
- 5) **Achats**
- 6) **Vérification**

1) Pioche

Le Président commence à piocher des cartes. Il pioche **autant de cartes qu'il y a de joueurs + 2**. A 4 joueurs par exemple, le Président pioche 6 cartes (4+2).

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les Golpistas piochent ensuite chacun **1 carte**. Lors du 1^{er} tour, chaque Golpista pioche 1 carte supplémentaire, soit 2 cartes au total.

Remarque : vous devez conserver vos cartes en main et les **caler** aux autres joueurs. Vous ne devez pas dire aux autres joueurs quelles cartes vous avez ou encore lesquelles vous avez perdu après un combat. Cependant, les joueurs doivent pouvoir connaître à tout moment le **nombre** de cartes que chaque autre joueur possède.

2) Promesses

Le Président choisit des cartes de sa main qu'il promet aux Golpistas. Il doit proposer **au moins une carte** à chacun. Les cartes ainsi choisies sont posées face cachée dans le Domaine de chaque Golpista, sur la **Case Promesses** (en haut à gauche). Les Golpistas peuvent consulter ces cartes et les reposer face cachée sur ce même emplacement, mais ne peuvent pas les prendre en main ni les utiliser pour le moment.

Remarque : c'est juste après les Promesses que la carte *Burglars* peut être jouée.



Exemple : Lars (bleu) est Président. Il décide de promettre à Andy (rouge) et à Susanne (jaune) une carte de sa main (une à chacun). Il va même jusqu'à donner à Matt (noir) 2 cartes de sa main. Andy, Susanne et Matt regardent les cartes promises et les reposer sur leurs emplacements respectifs.

JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

3) Commandement

Chaque **dé** représente **une milice**. Vous débutez la partie avec une seule milice mais pourrez en obtenir d'autres durant la partie.

Lors de cette phase, tous les Golpistas donnent leurs ordres à leurs milices, pour attaquer ou défendre. Pour cela, placez votre écran sur la route de votre Domaine. Puis, caché derrière votre écran, tournez vos dés Milice sur la face de votre choix, de telle sorte à :

- **Attaquer quelqu'un** : Pour attaquer le Président ou un autre Golpista, tournez la face du dé pour que le chiffre corresponde au chiffre inscrit sur le Domaine (le plateau personnel) du joueur ciblé.
- **Vous défendre** : pour vous défendre, choisissez la face du dé correspondant au chiffre de votre Domaine.
- **Défendre le Président** : vous pouvez aider le Président pour sa propre défense : pour cela, choisissez la face 6 du dé. Le chiffre 6 représente toujours la défense du Président, peu importe qui est Président à ce moment-là.

Si vous avez 2 Milices ou plus, vous pouvez leur donner des ordres différents. Vous pouvez choisir n'importe quelle face, à une exception près : vous ne pouvez pas attaquer et défendre le Président en même temps.



Les milices du Président ne reçoivent aucun ordre : elles doivent défendre le Président. Le Président ne peut pas attaquer.

Remarque : C'est juste après que tout le monde ait tourné ses dés qu'on peut jouer la carte *Spy*.

Dès que tous les Golpistas ont commandé leurs milices, et après qu'on se soit assuré que personne ne veut jouer une carte *Spy*, au signal du Président on retire les écrans afin que chaque dé Milice soit visible de tous les joueurs.



Exemple : Andy (rouge) a posé 2 milices montre un 5, de telles sorte qu'elles attaquent Lars (bleu), qui est l'actuel Président. Sa milice suivante montre un 1, elle attaque donc Matt (noir). La 4^e milice d'Andy montre un 4 : elle défend son Domaine.

Susanne (jaune) attaque Matt avec 2 milices (1-1) et se défend elle-même avec un 3.

Matt aide le Président à se défendre avec un 6. Ses 2 autres milices (3-3) attaquent Susanne.

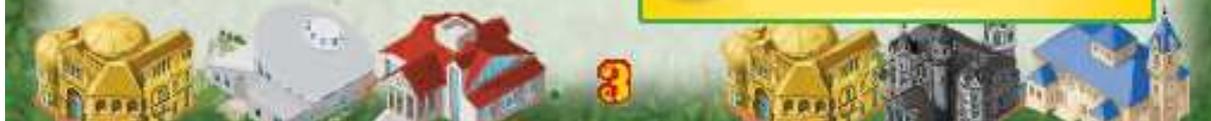
4) Combat

Les combats se déroulent toujours selon un ordre précis. Si quelqu'un attaque le Président, on résout toujours ce combat en premier. Puis, à partir du Président et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque Golpista résout le combat dans lequel il est le Défenseur, à savoir celui dans lequel il est attaqué. Si plusieurs joueurs attaquent un même Domaine, ces attaques surviennent en même temps et sont résolues en une même bataille.

Exemple : Lars est le Président en fonction. La première bataille est celle dans laquelle Lars est attaqué. A sa gauche est assis Andy, mais personne n'attaque Andy ce tour. Susanne est la suivante dans le sens des aiguilles d'une montre : l'attaque de Matt contre Susanne est résolue. Finalement on résout l'attaque d'Andy et Susanne sur Matt qui est assis à gauche de Susanne.



Si **personne** n'attaque le Président, tous les joueurs reçoivent leurs cartes promesses **immédiatement**, avant la résolution des combats des Golpistas.



JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

En général tous les combats se déroulent de la même façon. Un combat est divisé en 4 étapes successives:

- A) Cartes de Défense
- B) Cartes d'Attaque
- C) Lancés des dés Milices
- D) Pillage

Remarque : dans cette phase, faites attention à bien séparer les dés qui ont déjà été lancés de ceux qui n'ont pas encore été lancés. Pour cela placez vos milices en haut du plateau près de votre drapeau-dé. Après avoir lancé un dé, posez-le dans l'espace rond en bas à gauche, où votre personnage est dessiné.

A) Cartes de Défense

Le joueur défenseur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, tant qu'il est indiqué sur ces cartes qu'elles peuvent être jouées avant le combat (**before battle**). Si un attaquant perd **tous** ses dés milice attaquants, il se retire du combat. S'il n'y a plus d'attaquant, le combat cesse **immédiatement**.



Tout joueur défendant le Président avec au moins 1 milice est considéré comme défenseur (du Président) et donc peut jouer des cartes dans cette bataille.

B) Cartes d'Attaque

Tous les joueurs attaquants de ce combat peuvent à leur tour jouer autant de cartes "**before battle**" qu'ils veulent. Quoiqu'il arrive, le défenseur prend part à la bataille.



Si un défenseur du Président perd tous ses dés milice en défense, il **ne prend plus part** au combat. Les éventuelles cartes qu'il a jouées précédemment sont toujours actives, mais il ne peut en rajouter dans cette bataille.

C) Lancés des dés Milices

Les joueurs encore présents dans ce combat lancent leurs dés Milices participant à ce combat, **tous en même temps**. Vous ne pouvez pas lancer un dé Milice qui a reçu un autre ordre. Il est possible que le défenseur n'ait pas de milice assigné à la défense de son Domaine. Dans ce cas, seuls les attaquants lancent les dés.

Remarque : juste après les jets de dés, c'est le moment pour un joueur impliqué dans le combat de jouer la carte *Diversiónary Tactic*.

Chaque attaquant déclare sa **Valeur de Combat Personnelle**, qui est la somme de tous les dés qu'il a lancé. La **somme** de ces valeurs de combat de **tous** les attaquants est la **Valeur d'Attaque**.

Ensuite le défenseur additionne les valeurs de ses propres dés, auxquelles il ajoute le **nombre des Bâtiments** qu'il possède. Le **résultat** correspond à la **Valeur de Défense**. Il ajoute à cette somme 1 point par bâtiment qu'il possède (y compris la Résidence Principale).



Le Président **ne jette pas ses dés Milices** ! A la place, chacune de ses milices vaut 1 point en défense.

En conséquence, sa Valeur de Défense est égale à son nombre de Bâtiments plus son nombre de milices. A laquelle on rajoute la Valeur de Défense des éventuels joueurs défendant le Président (ces derniers jettent leurs dés normalement).

Si la valeur d'attaque est **égale ou inférieure** à la valeur de défense, alors l'attaque est un **échec**.

Si la valeur d'attaque est **supérieure** à la valeur de défense, l'attaque est réussie et on passe au **Pillage**.

D) Pillage

Si l'attaque est réussie, **chaque** joueur attaquant peut Piller en **prenant une carte au hasard dans la main du joueur défenseur**. L'attaquant avec la plus grande Valeur d'Attaque Personnelle pioche en premier (en cas d'égalité, les ex-æquo se départagent au dé), puis le joueur avec la seconde Valeur d'Attaque Personnelle la plus importante et ainsi de suite. Si le joueur défenseur vient à ne plus avoir de carte, il se peut que certains attaquants repartent bredouille.



Si une attaque contre le Président est **réussie**, les attaquants Pillent en prenant chacun une carte de la main du Président. Ensuite les cartes promises à **tous les joueurs** sont **défaussées face visible**. Personne n'en reçoit.

Après tous les combats, l'attaquant qui a attaqué le Président avec la **plus grande Valeur de Combat Personnelle** reçoit les **Lunettes Présidentielles** et devient le nouveau Président.

Si une attaque contre le Président est **ratée**, tous les joueurs **qui n'ont pas attaqué le Président** reçoivent **immédiatement** leurs cartes promises, qu'ils aient défendu le Président ou pas. En revanche, les cartes promises aux **attaquants** sont **défaussées face visible**.



JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

Exemple de combat n°1 : 2 milices d'Andy (rouge) attaquent le Président Lars (bleu) qui possède 1 bâtiment et 2 milices. Matt (noir) envoie une milice pour défendre Lars. Tout d'abord Lars et Matt peuvent jouer des cartes parce qu'ils sont les défenseurs. Lars choisit de ne jouer aucune carte. Matt joue un **Gunboat** qui augmente la Valeur de Combat du Président de 3 points.



Ensuite Andy peut jouer des cartes. Il joue **Assassination** sur une milice de Matt, la détruisant (elle est placée dans la réserve). Après l'assassinat, Matt n'a plus de milice dans la bataille, et quitte le combat. Quoiqu'il en soit, la Canonnière (Gunboat) qu'il a joué reste en jeu pour Lars.

Maintenant, Andy lance ses 2 dés Milice, pour un total de 6 (4+2). En tant que Président, Lars ne lance pas ses dés Milice. Sa défense est d'1 pour un bâtiment, plus 2 pour ses 2 milices, plus 3 pour la carte Gunboat, soit un total de 6. C'est une égalité, donc l'attaque est un **échec**. L'attaque d'Andy ayant été contrecarrée, ce dernier ne peut pas Piller. Susanne et Matt peuvent maintenant prendre leurs cartes promises et les rajouter à leurs mains. Andy doit défausser sa carte promise.

Exemple de Combat n°2 : 2 milices de Matt (noir) attaquent Susanne (jaune) qui possède 3 bâtiments et qui a déployé 1 milice en défense. Personne ne souhaite jouer de carte, et chacun lance ses dés Milice. Susanne obtient un 4, Matt un 6 et un 3. La Valeur d'Attaque de Matt est 9, la Valeur de Défense de Susanne est égale à 7.

L'attaque de Matt est réussie : il Pille une carte dans la main de Susanne.



Exemple de Combat n°3 : Andy attaque Matt avec 1 milice. Susanne envoie 2 Milices à l'assaut du Domaine de Matt. Matt n'a déployé aucune milice en défense. Personne ne veut jouer de cartes. Andy et Susanne lancent leurs dés milices. Andy obtient un 5, tandis que Susanne obtient un 2 et un 3. Ils ont tous les deux une Valeur de Combat Personnelle de 5. Leur Valeur d'Attaque combinée est égale à 10. La Défense de Matt est égale à 2 à cause de ses 2 bâtiments.

Les attaquants gagnent 10 à 2. Andy et Susanne pillent Matt. Comme ils ont une Valeur de Combat Personnelle identique, ils doivent lancer un dé pour déterminer qui commence à piller. Andy obtient un 2 et Susanne obtient un 4 : Susanne peut tirer une carte dans la main de Matt. Comme Matt n'a qu'une seule carte en main, Andy rentre bredouille.



JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

5) Achats

Si à ce stade un joueur ne possède **aucun dé milice**, il récupère maintenant **1 Milice gratuitement**. Puis chaque joueur peut utiliser comme il l'entend tout ou partie de la fortune monstrueuse qu'il a accumulé. Le **Président** commence ses achats, puis les Glopistas prennent leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire.

Les achats possibles sont :

- **4 Millions de Pesos : 1 Bâtiment**

Prenez un bâtiment de la Réserve et placez-le sur l'emplacement approprié dans votre Domaine. Vous ne pouvez acheter deux fois le même bâtiment. Chaque bâtiment augmente votre **Valeur de Défense** de 1 et vous rapporte **1 point de victoire**.

- **2 Millions de Pesos : 1 Milice**

Prenez un de vos dés milice de la Réserve. Vous pouvez posséder un maximum de 4 dés milices.

- **Un Million de Pesos : 1 Carte**

Prenez la première carte de la pioche et ajoutez-la à votre main. S'il s'agit d'une carte d'Aide étrangère, vous pouvez vous en servir immédiatement pour effectuer des achats. Chaque joueur peut acheter **un maximum d'une carte par tour**.

Vous payez vos achats en prenant **des cartes de votre main** de la valeur adéquate et en les posant sur la **Défausse**. Si vous n'avez pas la somme exacte, **vous ne pouvez pas faire de monnaie**. En revanche vous pouvez faire plusieurs achats dans cette phase.

Remarque : C'est dans cette phase que vous pouvez jouer les cartes *Party Donation* et *PR Campaign*.

6) Vérification

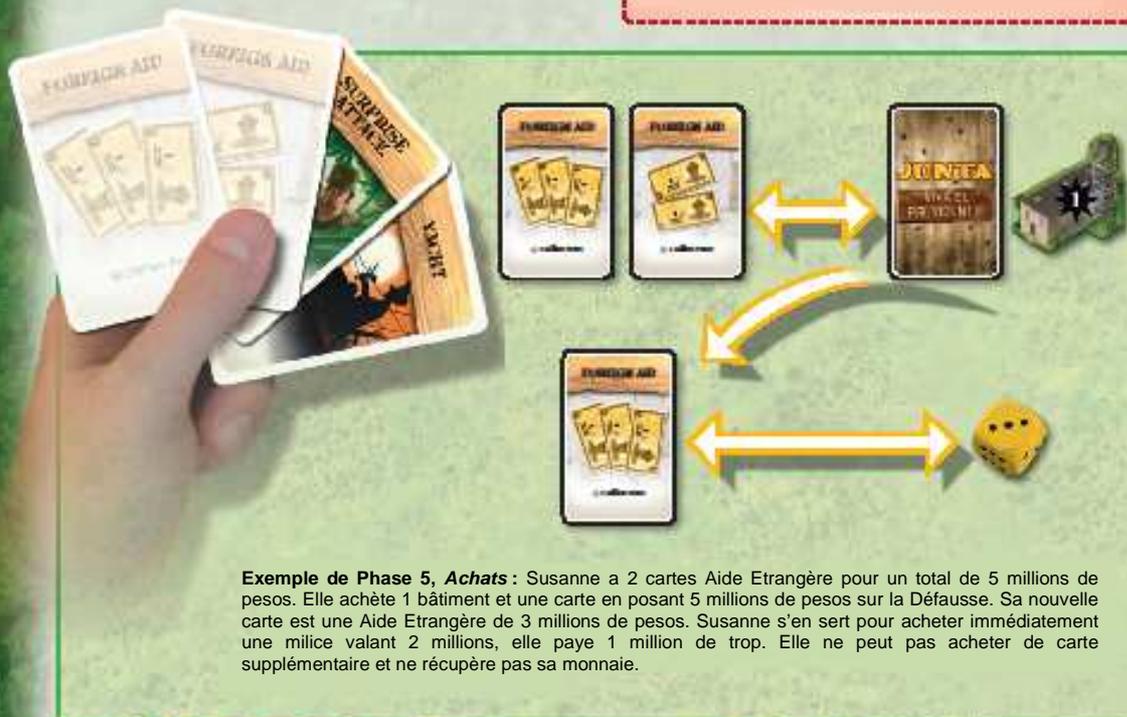
Lors de cette phase, vous pouvez posséder **au maximum 4 cartes**. Si vous avez plus de 4 cartes en main, vous devez défausser autant de cartes de votre choix que nécessaire pour revenir à la limite de 4 cartes. Cette limite est appliquée seulement lors de cette phase ; avant cette phase, vous pouvez dépasser cette limite.

Remarque : les Domaines, bâtiments, Milices et le nombre de cartes en main de chaque joueur doivent être visible à tous les joueurs à tout moment. Vous ne pouvez cacher vos milices derrière l'écran que lorsque vous leur donnez des ordres.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur totalise au moins 5 points de victoire à la fin d'une phase **Achats**, la partie s'arrête. Chaque bâtiment vaut 1 point de victoire, y compris la Résidence Principale possédée en début de partie. De plus, deux cartes rapportent 1 point de victoire : le *Yatch* et la voiture de luxe (*Supercar*). Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus d'argent en main parmi les ex-æquo qui l'emporte.

Remarque : vous devez finir la phase **Achats**. Si quelqu'un a 5 points de victoire mais certains joueurs n'ont pas pris leur tour, la partie n'est pas finie. Quand la partie se termine, la phase **Vérification** n'a pas lieu, de telle sorte que personne ne défausse de carte Aide Etrangère utiles à départager une égalité.



Exemple de Phase 5, Achats : Susanne a 2 cartes Aide Etrangère pour un total de 5 millions de pesos. Elle achète 1 bâtiment et une carte en posant 5 millions de pesos sur la Défausse. Sa nouvelle carte est une Aide Etrangère de 3 millions de pesos. Susanne s'en sert pour acheter immédiatement une milice valant 2 millions, elle paye 1 million de trop. Elle ne peut pas acheter de carte supplémentaire et ne récupère pas sa monnaie.

JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

REGLE EXPERTE

Alors comme ça vous venez de jouer avec les Règles de Base, et maintenant vous voulez quelque chose de plus péchu ? Vous voulez que ça soit plus méchant et plus fourbe ? Vous devez absolument jouer aux Règles Expertes ! Pour cela, appliquez les modifications suivantes :

Fin de la Partie

La partie cesse quand au moins un joueur possède **6 Points de Victoire**.

Les **Lunettes Présidentielles** rapportent désormais **1 Point de Victoire**. Il y a plus à gagner à attaquer le Président.

Milices détruites

Si, lors d'un combat, un joueur obtient un "1" au dé, il peut détruire une milice adverse impliquée dans la bataille. La destruction est effective à la **fin de la bataille**. Cette règle n'a pas d'influence sur l'issue du combat. Les milices détruites sont placées dans la Réserve.

Remarque : cette règle provoque la fluctuation du nombre de milices en jeu. Elle augmente les possibilités durant la phase d'Achats dans un jeu plus long pour atteindre 6 Points de Victoire.

Promesses

Lorsque le Président fait des Promesses en Phase 2, il promet des cartes **et en plus peut promettre des milices** :

- Comme précédemment, il doit promettre **au moins 1 carte** à chaque Golpista, et en plus promettre 1 ou plusieurs **dés Milices**.
- Il peut promettre des milices à **plusieurs** Golpistas.
- Il peut promettre **toutes** ses milices.
- Il peut **choisir** librement quelle face précise montre le dé Milice promis. Néanmoins il ne peut sélectionner le Domaine Présidentiel, ni le chiffre 6. Les Golpistas **ne peuvent pas changer le chiffre** (il est préférable que le Président place les milices promises sur la carte promise, de telle sorte que tous les joueurs puissent les voir facilement).
- Comme précédemment, le Président ne peut pas commander de milice en Phase 3 et ne peut pas lancer d'attaques sur les Golpistas.

Quelles en sont les conséquences ? Premièrement, une éventuelle bataille contre le Président fonctionne comme d'habitude. Les milices non promises ajoutent 1 point à la Défense du Président, comme dans la Règle de Base. Les milices promises sont ignorées.

Tous ceux qui ne reçoivent pas leurs Promesses doivent rendre les milices promises au Président **immédiatement** après la bataille. A l'inverse, si vous recevez les Promesses, vous pouvez ajouter les milices promises à vos propres milices non utilisées pour le moment. Le nombre choisi par le Président indique si les milices participent à votre défense ou à l'attaque d'autres joueurs.

Attention :

- Vous **devez** déployer les milices données par le Président. Vous ne pouvez refuser.
- A ce titre ces milices sont considérées comme des **Milices Présidentielles**.
- Vous jetez les dés pour ces milices, **pas** le Président.
- Le Président ne prend jamais part à un combat dans lesquelles ses milices prêtées sont engagées. En conséquence, le Président ne peut **jamais** jouer de cartes dans ces combats.
- Si une **attaque** réussit avec l'aide d'une Milice Présidentielle, le Président **ne peut pas** Piller le vaincu, seul l'attaquant peut Piller – même si les Milices Présidentielles étaient seules impliquées dans le combat.
- Après la résolution de **toutes** les batailles, le Président récupère ses milices prêtées – à moins qu'elles ne soient détruites.



LES EFFETS DES DIFFERENTES CARTES

Sur la plupart des cartes est indiqué à quel moment exactement elles peuvent être jouées. Vous avez besoin de l'*Aide Etrangère* pour les *Achats*. Les cartes qui peuvent être jouées **before combat** (avant le combat) peuvent seulement être jouées dans les étapes A et B du Combat, comme indiqué plus haut. Les joueurs qui ne sont pas impliqués dans le Combat en tant qu'**attaquant** ou **défenseur** ne peuvent pas jouer de cartes.



Assassination

Détruisez 1 Milice qui participe à un combat contre vous. Elle ne retourne pas dans le domaine de son propriétaire, mettez-la dans la Réserve !



Bribery

Dans la Règle de Base, les dés Milices du Président ne comptent pas dans sa Valeur de Défense. De plus, dans la Règle Expert, les dés Milices obtenus lors de promesses sont également ignorés. Ils ne peuvent être lancés.



Diversionary Tactic

Vous pouvez jouer cette carte lors d'un de vos lancers de dés ou lors d'un lancer d'un autre joueur si lui et vous êtes encore impliqués dans le combat. Si plusieurs joueurs attaquent ensemble, vous pouvez seulement déclarer non valide le jet d'un **seul** de ces joueurs. Le jet non-valide doit être relancé. Vous relancez ou faites relancer **1 seul dé de votre choix ou tous les dés**. Vous ne pouvez pas déclarer invalides 2 dés sur 3, par exemple.



Gunboat

En tant qu'attaquant, vous augmentez votre Valeur d'Attaque de 3 points. En tant que défenseur, vous augmentez votre Valeur de Défense de 3 points. En tant que défenseur du Président, vous pouvez augmenter la Défense Présidentielle de 3 points.



Peasant Uprising

Lors de ce combat, chaque dé de milice qui défend a une valeur de 2. Si le Président est le joueur défenseur, cette carte fonctionne aussi sur ses Milices (elles deviennent plus fortes que d'habitude !) ainsi que sur les milices des Golpistas qui soutiennent le Président. Dans la Règle Experte, cette carte s'applique aussi sur les Milices Présidentielles prêtées affectées à la défense.



Spy

Faites attention de ne pas manquer le moment où tous les Golpistas ont tourné leurs dés. Dès que le Président a donné l'ordre de lever les écrans, il est trop tard.



Students Circulate Petition

Cette carte n'a pas d'effet, vous ne pouvez pas la jouer. Elle peut par contre changer de main lors d'une Promesse Présidentielle ou après une attaque réussie contre son propriétaire.



Supercar

Cette carte rapporte 1 Point de Victoire mais ne donne pas de point bonus en défense. Cette carte ne peut jamais être jouée. Cependant elle peut changer de main lors d'une Promesse Présidentielle ou après une attaque réussie contre son propriétaire.



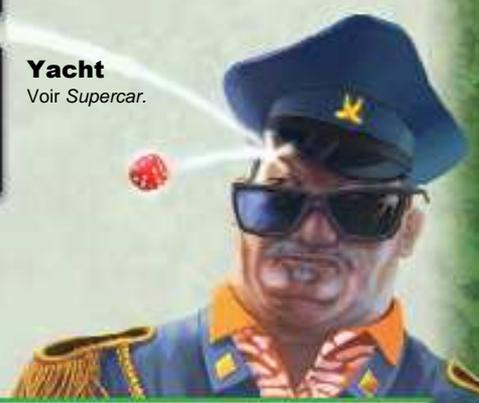
Surprise Attack

Pour cette attaque, les bâtiments du défenseur ne sont pas ajoutés à sa Valeur de Défense.



Yacht

Voir *Supercar*.



CREDITS

Game Designers: Sebastian Rest & Christoph Reiser
 License: White Castle – Agency for Inventors
 (www.whitecastle.at)
 Illustration: Claus Stephan & Martin Hoffmann
 Graphic Design: Claus Stephan, Martin Hoffmann,
 Hans-Georg Schneider
 Realization: Thygra Board Game Agency
 Traduction non-officielle à partir de la règle
 anglaise par Groddur

Published by Z-Man Games, Inc.
 64 Prince Road, Mahopac, NY 10541
 Under license of Pegasus Spiele GmbH
 Copyright (c) 2010 Pegasus Spiele GmbH.
 All rights reserved.
 For any comments, questions,
 suggestions, please contact
 zman@zmangames.com

www.zmangames.com

Z-MAN
 games

WHITE CASTLE
 AGENCY FOR INVENTORS

