

A dark grey silhouette of a group of seven military figures in various uniforms, including berets, caps, and helmets, standing in a line. Below the silhouettes, the word "JUNTA" is written in large, white, bold, serif capital letters with a drop shadow effect, set against a dark grey rectangular background.

JUNTA



Junta

Jede Menge Zoff in der Bananenrepublik

Ein ganz und gar unmoralisches Spiel

für 4-7 Spieler

mit Sonderregeln für 2 + 3 Spieler

Willkommen, meine Freunde, in unserer geliebten Republica de las Bananas! Ihr seid mitten im Herzen unseres malerischen Staates gelandet, in der Hauptstadt. Hier haben die ruhmreichen Familien unseres Landes ihren Wohnsitz, hier wählen sie - selbstverständlich ganz demokratisch - einen aus ihrer Mitte zu unserem Präsidenten, und der Präsident dankt es ihnen, indem er die Familienmitglieder in seine Regierung beruft und sie am Segen der Entwicklungshilfegelder teilhaben läßt, mit denen uns mächtige und befreundete Nationen überschütten.

Genießt die Annehmlichkeiten, die das öffentliche Leben in unserer Bananenrepublik für Euch bereit hält und... -oh, ich höre Schüsse aus der Bank! Es scheint, als ob wieder jemand bei dem Versuch gescheitert ist, sein Vermögen aufsein Konto in der Schweiz zu transferieren. Bringt Euch lieber in Sicherheit, vielleicht steht uns ein Putsch bevor! Und vielleicht können wir schon bald einen neuen Präsidenten feiern...



1 Das Spiel im Überblick

Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Familie in der Republica de las Bananas. Ein Spieler wird zum Präsidenten gewählt. Er verteilt die Regierungsämter an die anderen Spieler, kassiert die Entwicklungshilfegelder und bildet daraus den Staatshaushalt, den er zur Abstimmung vorlegen muß. Wird er angenommen, erhalten die Spieler ihren Anteil.

Das Vermögen der Spieler ist jedoch nur sicher, wenn sie es auf ihr Schweizer Konto transferieren können. Dabei gilt es, Attentatsversuchen anderer Spieler zu entgehen. Zum Ende jeder Runde droht ein Putsch - ein Spiel im Spiel, bei dem zwei Parteien, Aufständische und Regierungstreue, auf dem Spielbrett um Schlüsselpositionen kämpfen. Nur für den Putsch wird der Spielplan gebraucht.

Das Spiel ist beendet, wenn der Strom der Entwicklungshilfegelder versiegt. Gewonnen hat der Spieler mit dem besten Kontostand auf seinem Schweizer Konto. Bargelder bleiben unberücksichtigt.

Junta spielt sich am besten mit 4 bis 7 Spielern. Für diese Spielerzahl sind die Spielregeln gedacht. Am Ende finden Sie die "Mini-Junta"-Regeln für 2 und 3 Spieler.

2 Spielmaterial

1 Spielplan

Erzeugt die Hauptstadt, unterteilt in Stadtviertel und Gebäude, jedes ist ein Spielfeld.

Außerdem sind Felder für Spielkarten, den Spielablauf und besondere Spielsituationen vorgesehen.

1 Stanztafel mit

- Spielerplättchen
- Spielmarken für Ereignisse und Aktionen
- Polizei- und Militär-Einheiten
- Putschisten

Vor dem ersten Spiel trennen Sie vorsichtig die Plättchen aus der Stanztafel und sortieren sie nach Farben und Symbolen.

1 Satz Karten mit

- 7 Ämter-Karten
- 1 Rebellenführer
- 64 Politischen Karten

1 Bündel Geldscheine

in Werten zu 1, 2 oder 3 Mio Pesos ("MP")

2 Würfel

1 Spielanleitung

3 Spielvorbereitung

3.1 Spielerplättchen



Jeder Spieler erhält die 9 Plättchen einer Familie. Spielen weniger als 7 Personen, bleiben die restlichen Familien in der Schachtel.

- Die 5 Orts-Plättchen legt jeder mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch;
- die 3 Kontroll-Plättchen werden nur während eines Putsches gebraucht;
- das "Schweizer Konto" markiert Gelder, die während des Spiels in Sicherheit gebracht werden.

7 "Familien" bestreiten das Spiel, dargestellt durch verschiedene Symbole. Alle Symbole sind im Spiel gleichberechtigt. Für jede Familie sind 8 Plättchen einer Farbe und ein Plättchen "Schweizer Konto" mit demselben Symbol im Spiel.

Alle Spielerplättchen haben eine gelbe Rückseite; jeweils 5 sind auf der Rückseite als "Ort" gekennzeichnet.

3.2 Spielmarken für Ereignisse und Aktionen

Sie markieren den Spielablauf und besondere Ereignisse in der Hauptstadt der Bananrepublik. Einige Plättchen sind doppelseitig bedruckt. Zu Beginn werden sie auf folgende Felder des Spielplans gelegt:

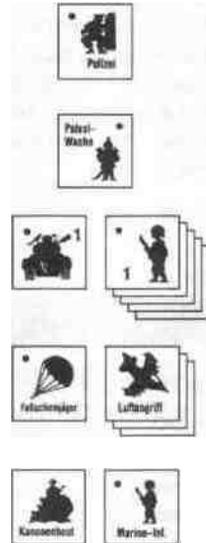
- **Spiel-Phase** auf das 1. Feld der Skala "Politisches Spiel"
- **Putsch-Phase** auf das 1. Feld der Skala "Putsch-Spiel"
- **Bank-Geschäfte** mit dem Text "Schießerei in der Bank" nach oben auf das Feld "Bank" (unter dem 6. Feld der Skala "Politisches Spiel").
- **Putsch-Vorwand** mit dem Text "Kein Putsch-Vorwand" nach oben auf das Feld "Vorwand" (unter dem 8. Feld der Skala "Politisches Spiel")



3.3 Polizei- und Militär-Einheiten

Alle Einheiten werden mit der Vorderseite nach oben auf den Spielplan gelegt; die Rückseite ist mit einem weißen Streifen markiert.

- 1 Polizei-Einheit in jedes Polizei-Revier
- Alle 4 **Palast-Wachen** in den Präsidenten-Palast.
- Jede der 3 **Heeres-Brigaden** besteht aus 6 Einheiten. Sie warten in den Kasernen auf ihren Einsatz.
- Der **Fallschirmjäger** kommt auf das 1. Feld der Skala "Flugplatz", die 3 Marken **Luftangriff** auf die 3 Felder daneben.
- Das **Kanonenboot** liegt im Fluß, die **Marine-Infanterie** wird auf das gleichnamige Feld rechts unten auf dem Spielplan gelegt.



Die übrigen Plättchen kommen erst während des Spiels durch Politische Karten zum Einsatz; sie werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

3.4 Geldscheine

Die Geldscheine werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben auf das Feld "Entwicklungshilfe-Gelder" gelegt.



3.5 Politische Karten

Die 7 Ämter-Karten und der Rebellen-Führer werden aussortiert und beiseite gelegt. Die übrigen Karten werden gut gemischt. An jeden Spieler werden verdeckt 5 Karten ausgeteilt, der Rest kommt als Stapel mit der Rückseite nach oben auf das Feld "Karten Politik". Jeder hält seine Karten vor den anderen Spielern geheim.



4 Die Verfassung

Unsere kleine Bananenrepublik wird von einem ruhmreichen Präsidenten regiert (oder einer Präsidentin - Spielerinnen mögen uns bitte die sprachliche Vereinfachung nachsehen) und von der Abgeordnetenkammer.

Die Abgeordnetenkammer wählt den Präsidenten und stimmt über den Staatshaushalt ab. Sie wird von den alteingesessenen Familien beherrscht, deren Oberhäupter von den Spielern dargestellt werden.

Der Präsident besetzt die Regierungsämter mit seinen Vertrauten, kassiert die Entwicklungshilfegelder und verteilt sie an die Amtsinhaber (unsere Verfassung nennt das "Staatshaushalt"). Er wird zwar auf Lebenszeit gewählt, doch manchmal ist sein Leben nur kurz. Seine Amtszeit kann auch durch einen Putsch beendet werden. Oder aber er tritt freiwillig zurück. Jedesmal, wenn das Präsidentenamt während des Spiels vakant wird, muß sofort ein neuer Präsident gewählt werden. Dem Präsidenten untersteht die Palastwache.

Die Regierung wird gebildet aus

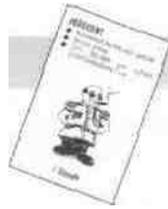
dem Minister für innere Sicherheit (ihm unterstehen Polizei und Geheimpolizei),

drei Generälen (jeder befehligt eine Heeres-Brigade),

dem Kommandeur der Luftwaffe (er kann Luftangriffe und Fallschirmjäger einsetzen),

dem Admiral der Marine (er kommandiert Kanonenboot und Marineinfanterie).

5 Die Wahl des Präsidenten



5.1 Anzahl der Stimmen

Jeder Spieler hat

- **1 Stimme** als Oberhaupt seiner Familie,
- **1 Stimme** für jedes Amt, das er bekleidet,
- **weitere Stimmen** durch ausgespielte Einfluß-oderStimm-Karten.

Wer in der Terrorphase durch ein Attentat oder infolge eines Rutsches getötet wird oder gerade im Exil ist, kann an der Wahl nicht teilnehmen, auch nicht mit Hilfe Politischer Karten.

Bei Spielbeginn hat noch keiner der Spieler ein Amt.

Um wirksam zu werden, müssen die Karten aus der Hand ausgespielt und offen vor dem Spieler abgelegt werden:

Stimm-Karten sind nur für eine Abstimmung gültig und werden dann auf dem Stapel "Ausgespielte Karten" abgelegt.

Einfluß-Karten bleiben offen vor dem Spieler liegen und können immer wieder eingesetzt werden.

5.2 Die Nominierung

Alle Spieler nennen der Reihe nach ihren Präsidentschaftskandidaten.

Bei der ersten Präsidentenwahl beginnt der Besitzer des Spiels, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn. Bei späteren Wahlen beginnt der Spieler, der links vom letzten Präsidenten sitzt.

Jeder Spieler kann sich auch selbst nominieren. Und natürlich können die Bewerber Wahlversprechen abgeben und damit auf Stimmenfang gehen.

Wer nicht gewählt werden will, sollte dies bereits bei der Nominierung bekanntgeben, denn wer gewählt ist, sollte die Wahl auch annehmen, sonst hält er das Spiel auf.

5.3 Die Abstimmung

Jede Abstimmung besteht immer aus **zwei Wahlgängen**: In jedem Wahlgang geben die Spieler der Reihe nach ihre Stimmen für die Kandidaten ab.

Die Reihenfolge ist die gleiche wie bei der Nominierung. Im ersten Wahlgang gibt jeder Spieler seine Stimmen ab und spielt die entsprechenden Stimm- und Einfluß-Karten aus. Im zweiten Wahlgang können weitere Stimm- und Einfluß-Karten gespielt werden. Die im ersten Wahlgang vergebenen

Stimmen können **nicht** mehr geändert oder zurückgezogen werden.

Ein Spieler kann seine Stimmen jedoch auf mehrere Kandidaten verteilen. Und er muß nicht alle Stimmen, die ihm zur Verfügung stehen (z.B. durch offen ausgelegte Einflußkarten), einsetzen.

5.4 Das Ergebnis

Gewählt ist, wer die **einfache Mehrheit** erzielt.

Kann keiner der Kandidaten die Mehrheit der Stimmen auf sich vereinigen, folgt eine weitere Abstimmung mit 2 Wahlgängen. Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der Präsident gewählt ist.

Der Präsident erhält die entsprechende Amtskarte und der eigentliche Spielablauf kann beginnen.

5.5 Rücktritt

Während des Spiels kann der Präsident durch eine Politische Karte zum Rücktritt gezwungen werden oder freiwillig seinen Rücktritt erklären (Ausnahme: Während des Putsches kann er nicht zurücktreten).

Die Abgeordnetenkommission muß dann sofort einen neuen Präsidenten wählen, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Der neue Präsident verteilt gegebenenfalls seine zuvor erhaltenen Ämter wie unter „Ämter vergeben“ beschrieben.

Der alte Präsident übergibt dem neuen sein Bargeld und seine Ämter-Karte.

Beispiel: Kandidat A erhält 3 Stimmen, B und C jeweils 2 Stimmen, D und E jeweils 1 Stimme. Kandidat A hat die Wahl gewonnen.

Nicht vergessen: Stimm-Karten sind nur für eine Abstimmung (= 2 Wahlgänge) gültig und müssen danach sofort abgelegt werden!

Bei der Wahl kann durchaus der alte Präsident wiedergewählt werden. Die übrigen Ämter werden nicht neu verteilt, wenn das in dieser Runde bereits geschehen ist.

Schweizer Konto und Karten bleiben beim alten Präsidenten.

6 Spielablauf

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.

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

7 Politische Karten Ziehen (siehe Übersicht Politische Karten S. 36- 38)

Anfangen beim Präsidenten zieht jeder Spieler im Uhrzeigersinn 2 Politische Karten vom Stapel.

Kein Spieler darf mehr als 6 Politische Karten besitzen.

Ist der Stapel verbraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden einen neuen verdeckten Stapel.

Offen ausliegende Einfluß-Karten zählen mit, die Ämter-Karten werden nicht mitgezählt.

Wer durch die Kartenaufnahme mehr als 6 Karten bekommt, muß vor der

Die politischen Karten werden auf Seite 36 - 38 erklärt.

Für alle Politischen Karten gilt:

- Sie können jederzeit zwischen den Spielern gehandelt oder getauscht werden.
- Jede ausgespielte Karte wird nach der Erledigung abgelegt
- Wird eine Karte zum falschen Zeitpunkt ausgespielt, hat sie keine Wirkung und muß abgelegt werden.
- Karten können jederzeit abgelegt werden, außer in der Terror-Phase und während der Putsch-Folgen.
- "Ausgespielt ist ausgespielt".
- Ein Spieler, auf den ein Attentäter oder das Erschießungskommando angesetzt ist, kann keine Karten ausspielen, ablegen oder abgeben.
- Ein Spieler im Exil kann keine Karten ausspielen, wohl aber Karten mit anderen tauschen oder ablegen.

8 Ämter vergeben

Der Präsident ernennt die Regierung und händigt die Ernennungsurkunden an die Spieler aus:

- Alle 6 Ämter müssen verteilt werden.
- Jeder Spieler muß wenigstens ein Amt erhalten.

Kartenaufnahme Karten ausspielen, ablegen oder an andere Spieler verschenken oder verkaufen.

Wenn der Marker auf die nächste Phase des "Politischen Spiels" geschoben wird, darf jeder Spieler nur noch 6 Politische Karten besitzen.

Karten können auch verschenkt werden.

Ausnahme: Einfluß-Karten bleiben vor dem Spieler liegen.

Der "richtige" Zeitpunkt ergibt sich aus der Übersicht "Politische Karten" auf den Seiten 36 - 38. Wenn der Zeitpunkt stimmt, kann ein Spieler ausspielen, auch wenn er nicht an der Reihe ist.

Auch die ohne Wirkung abgelegten Karten kommen auf das Feld "Ausgespielte Karten".

Eine ausgespielte oder abgelegte Karte kann nicht mehr zurückgenommen werden.

Ausnahme: Eine Attentäter-Karte, die ein Attentat vereiteln soll, darf auch noch nach der Attentatsansage gespielt werden.

Die Ämter-Karten sind die Ernennungsurkunden.

Bei weniger als 7 Spielern darf

- der Präsident kein zweites Amt übernehmen,
- niemand mehr als 2 Ämter innehaben,
- niemand 2 Generäle übernehmen.

Bei weniger als 7 Spielern müssen Sie beachten, ob Sie als Spieler (= Oberhaupt einer Familie) oder als Amtsinhaber in das Spiel eingreifen. Wer 2 Ämter besitzt, führt trotzdem nur ein Bargeld-Konto und **ein** Schweizer Konto.

9 Entwicklungshilfe-Gelder einziehen

Der Präsident zieht 8 Geldscheine vom verdeckten Stapel der Entwicklungshilfe-Gelder. Ihren Wert hält er vor den anderen Spielern geheim.

Gelder, die während des Spiels bezahlt werden, kommen mit der Bildseite nach oben unter den Geldstapel.

Zu keiner Zeit muß der Präsident Auskunft darüber geben, wieviel Geld er kassiert hat.

Zur Erinnerung: Das Spiel endet, wenn der Präsident keine 8 verdeckten Scheine mehr ziehen kann.

Kein Spieler darf nachzählen, wieviel verdecktes Geld noch im Stapel liegt.

10 Staatshaushalt

Der Präsident schlägt der Abgeordneten-Kammer den Staatshaushalt vor; Dazu verkündet er, welchem Amtsinhaber er welche Summe zuzuteilen gedenkt.



Die Abgeordneten-Kammer (= alle Spieler, auch der Präsident) stimmt über den Staatshaushalt ab. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Präsident, ob der Haushalt angenommen oder abgelehnt wird.

Es bleibt dem Präsidenten überlassen, wieviel Geld er in den Staatshaushalt steckt; er kann weniger investieren, als er an Entwicklungshilfe-Geldern kassiert hat (der Überschuß füllt seine Bargeld-Kasse auf). Er kann aber auch mehr investieren, indem er Gelder aus seiner Bargeld-Kasse zuschießt.

Der Präsident darf nur einen Haushalt vorschlagen, den er auch bezahlen kann. Dabei muß er berücksichtigen, daß er von den anderen Spielern kein Wechselgeld erhält.

Das Wahlverfahren ist das gleiche wie bei der Präsidentenwahl.

10.1 Der Staatshaushalt wird angenommen

Wenn die einfache Mehrheit der Stimmen für den Staatshaushalt abgegeben wird, zahlt der Präsident sofort die angekündigten Gelder aus. Die Bank bleibt geöffnet.

Der Präsident **muß** sich an seinen Vorschlag halten, er kann niemandem die versprochenen Gelder vorenthalten!

10.2 Per Staatshaushalt wird abgelehnt

Stimmt die Abgeordneten-Kammer mehrheitlich gegen den Haushalt, so ist dies ein "Putsch-Vorwand".

Die weiteren Ereignisse hängen vom **Minister für innere Sicherheit** ab:

- Greift er nicht ein, so ist der Haushalt endgültig abgelehnt und der Präsident behält die Gelder. Die Bank wird für den Rest dieser Runde geschlossen.
- Andernfalls jedoch besetzt der Minister die Abgeordneten-Kammer mit allen 4 Polizei-Einheiten. Damit erzwingt er die Annahme des Haushalts:
Der Präsident muß die Gelder wie verkündet auszahlen. Außerdem hat die Bank einen "Bank-Feiertag":
Bank-Geschäfte können nur getätigt werden, wenn es zu einem Putsch kommt, und finden dann in der Phase "Putsch-Folgen" statt.

Die Marke "Putsch-Vorwand" wird mit dem entsprechenden Text nach oben gedreht.

Um anzuzeigen, daß die Bank geschlossen ist, legen Sie ein Blanko-Plättchen auf das Feld "BANK-Geschäfte".

Um den "Bank-Feiertag" anzuzeigen, legen Sie ein Blanko-Plättchen **unter** das Feld "BANK-Geschäfte" (zwischen die Felder „Bank“ und „Vorwand“).

11 Aufenthaltsort wählen

Jeder Spieler wählt geheim einen Aufenthaltsort:

•Bank

Alle Spieler legen das gewählte Ortsplättchen (Rückseite: "Ort") verdeckt vor sich ab. Auch die anderen Ortsplättchen bleiben natürlich verdeckt liegen.

Nur wer in der Bank ist, kann Geld auf sein Schweizer Konto einzahlen oder von dort abheben. Ist die Bank geschlossen, kann sie nicht als Aufenthaltsort gewählt werden, wohl aber bei einem "Bank-Feiertag".

• Hauptquartier

Vom Hauptquartier aus kann ein Putsch ohne "Putsch-Vorwand" ausgelöst werden.

- **Zuhause**
- **Freundin**
- **Nachtclub**

Ein Spieler kann auch ins **Exil** gehen: Dazu setzt er eines seiner Orts-Plättchen auf eine beliebige Botschaft.

12 Exil

So lange sich ein Spieler in der Botschaft aufhält, ist er "aus dem Spiel" und nimmt an den Ereignissen in der Stadt nicht teil:

- Er kann keine Karten ausspielen oder vom Stapel ziehen,
- keine Bank-Geschäfte tätigen,
- nicht an Abstimmungen teilnehmen,
- ist vor Attentaten geschützt, kann aber selbst keine ausführen
- kann nicht in den Putsch eingreifen
- und nicht vor ein Erschießungskommando gestellt werden.

Sein Amt wird für die Dauer des Exils vom "Schwager des Präsidenten" übernommen.

Die Rückkehr aus dem Exil ist jederzeit möglich. Sie ist ungefährlich,

- wenn der Präsident getötet wurde und noch kein neuer gewählt ist,
- wenn ein Putsch stattfindet und die Botschaft von wenigstens einer Einheit eines anderen Spielers besetzt ist, der der Rückkehrzustimmt.

Andernfalls ist der Exilant der Gnade des Ministers ausgeliefert. Dieser kann ihn sofort von seiner Geheimpolizei erschießen lassen. Das Attentat ist erfolgreich, es sei denn, der Exilant kann es mit einer entsprechenden Karte verhindern.

Diese Aufenthaltsorte bieten keine besonderen Funktionen, können aber das Ziel politischer Ereignis-Karten sein.

Wer ins Exil geht, tut dies also nicht geheim, sondern offen.

Wer im Exil ist, kann aber Karten ablegen oder mit anderen Spielern tauschen oder handeln.

Der Präsident kann nicht ins Exil gehen. Er muß erst zurücktreten (siehe „Rücktritt“).

Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt "Der Schwager des Präsidenten".

Um zurückzukehren, nehmen Sie Ihr Plättchen vom Botschaftsfeld herunter.

Ist die Botschaft von mehreren Spielern besetzt, genügt es, wenn wenigstens ein Spieler zustimmt.

Die Wirkung des Attentats ist dieselbe wie bei den Attentaten in der Terror-Phase. Nutzt der Minister diese Möglichkeit, so kann er trotzdem in der folgenden Terror-Phase ein weiteres Attentat mit seiner Geheimpolizei verüben.

Der Minister kann auch darauf verzichten, den Exilanten exekutieren zu lassen. Ist sein Amt "eingefroren", kann der Minister nicht aktiv werden,

13 Terror

In dieser Phase kommen die Attentäter zum Einsatz. Der Minister bedient sich der Geheimpolizei und kann durch sie pro Runde ein Attentat verüben lassen. Die übrigen Spieler müssen dafür eine Attentäter-Karte ausspielen.

- Angefangen beim Minister (und dann weiter im Uhrzeigersinn) sagt jeder Spieler an, **gegen wen er an welchem Ort** ein Attentat verübt.

- Nach allen Ansagen deckt jeder Spieler seinen Aufenthaltsort auf.
- Dann werden die Attentate ausgeführt.

Hält sich ein Spieler dort auf, wo ein Attentat gegen ihn angesagt wurde, so ist er tot - es sei denn, er kann sich mit einer Karte gegen das Attentat wehren oder das Ergebnis des Attentats muß ausgewürfelt werden.

Die **Geheimpolizei** des Ministers darf nicht zwei Runden hintereinander ein Attentat in der Bank verüben. Deshalb wird nach dem Attentat (egal, ob erfolgreich oder nicht) das Plättchen "Schießerei in der Bank" auf die Seite "Bank ist Sicher" gedreht. Erst am Ende der **nächsten** Runde darf der Minister das Plättchen wieder umdrehen.

Jeder Spieler kann mehrere Attentäter-Karten ausspielen und entsprechend viele Attentate verüben; auch der Minister kann Attentäter-Karten ausspielen und dadurch zusätzliche Attentate ausführen.

Die Attentäter-Karten müssen zusammen mit der Ansage ausgespielt werden. Dabei sind die auf der Karte genannten Bedingungen zu beachten.

Jeder Spieler sagt alle Attentate an, die er verüben will; erst dann macht der nächste Spieler seine Ansage.

Die Attentate werden in derselben Reihenfolge ausgeführt, wie sie angesagt wurden.

Ein erfolgreiches Attentat wird durch eine sofort ausgespielte Attentäter-Karte unwirksam.

Die Einschränkung gilt nur für die Attentäter der Geheimpolizei. Andere Attentäter dürfen die Bank auch dann aufsuchen, wenn die Bank "sicher" ist. Attentate können auch am Bank-Feiertag verübt werden.

Das Bank-Plättchen wird auch dann am Ende einer Runde umgedreht, wenn die Bank geschlossen war.

14 Die Folgen der Attentate

Ein erfolgreiches Attentat liefert einen **"Putsch-Vorwand"**.

Das Opfer eines Attentats

- legt sofort alle politischen Karten auf den Ablagestapel, auch die offen ausliegenden Einfluß-Karten,

Die entsprechende Marke wird auf die Seite "Putsch-Vorwand" gedreht, falls sie nicht schon entsprechend liegt.

Ämter-Karten werden nicht abgelegt. Sie bleiben beim Spieler (also im Besitz seiner "Familie").

- händigt sein Bargeld an den Spieler aus, der den Attentäter auf ihn angesetzt hat.

Der Dahingeschiedene kann für den Rest dieser Runde nicht mehr ins Spiel eingreifen. Sein Amt wird vom "Schwager des Präsidenten" verwaltet.

War der Präsident das Opfer, so wird am Ende der Terror-Phase sofort ein neuer Präsident gewählt.

Alle Attentate werden ausgeführt, auch wenn ein Spieler bereits dahingeschieden ist, wenn er an die Reihe kommt: Der Attentäter, den er auf den Weg geschickt hat, erfüllt trotzdem seine Mission. Verstorbene erhalten jedoch nicht das Geld ihres Opfers.

Das Schweizer Konto bleibt unangetastet und ebenfalls im Besitz des Spielers.

Erst mit Beginn einer neuen Runde ist der Spieler als neues Oberhaupt seiner Familie wieder im Spiel.

Gewählt wird, nachdem alle Attentate ausgeführt worden sind. Der Wahlmodus ist der gleiche wie zu Spielbeginn.

Beispiele:

A meuchelt B, B meuchelt A: Das Geld beider Spieler kommt aus dem Spiel.

A meuchelt B, C meuchelt B: Spieler A erhält das Geld, da er zuerst an der Reihe war.

A meuchelt B, B meuchelt C: Spieler A erhält das Geld von B; das Geld von C kommt aus dem Spiel, weil B verstorben ist.

15 Der Schwager des Präsidenten

Wer Opfer eines Attentats oder Putsches geworden ist oder sich in einer Botschaft aufhält (Exil), ist vorübergehend "aus dem Spiel". Sein Amt wird vom "Schwager des Präsidenten" verwaltet, das heißt, der Präsident selbst

- führt die Amtsgeschäfte,
- macht bei Abstimmungen Gebrauch von der Stimme des Amtsinhabers und
- befiehlt während eines Putsches dessen Streitkräfte.

Der Schwager des Präsidenten kann immer nur ein Amt übernehmen, auch wenn der betroffene Spieler mehrere Ämter innehatte oder mehrere Spieler gleichzeitig aus dem Spiel sind. Der Präsident entscheidet, welches Amt er übernimmt und legt vorübergehend die entsprechende Ämter-Karte vor sich ab. Dieses Amt behält er, bis der betroffene Spieler wieder ins Spiel kommt. Der Schwager des Präsidenten kann also nicht beliebig zwischen mehreren vakanten Ämtern wechseln.

Während eines Putsches ist der Präsident zweimal an der Reihe: einmal als "er selbst" mit seinen eigenen Einheiten, einmal als sein Schwager mit den Einheiten des im Exil lebenden oder getöteten Spielers.

Ein vakantes Amt, das der Schwager des Präsidenten nicht übernommen hat, ist "eingefroren": Niemand kann die Stimmen des Amtsinhabers für sich nutzen oder seine Streitkräfte bewegen.

16 Bank-Geschäfte

Wer die Bank als Aufenthaltsort gewählt (und die Attentate überlebt) hat, kann nun Geld auf sein "Schweizer Konto" einzahlen oder von dort abheben.

Findet gerade ein "Bank-Feiertag" statt, können in dieser Phase keine Transaktionen vorgenommen werden.

Wenn ein Putsch folgt, sind sie aber nach dem Putsch möglich ("Putsch-Folgen"),

Die Bank kann nur als Aufenthaltsort gewählt werden, wenn sie geöffnet ist oder einen "Bank-Feiertag" begeht.

Gelder auf dem "Schweizer Konto" sind sicher und können nicht verloren gehen. "Schweizer Konto" und "Bargeld" müssen getrennt vor dem Spieler liegen. Beides wird mit der Rückseite nach oben abgelegt. Auf dem "Schweizer Konto"-Geldbündel liegt das entsprechende Spieler-Plättchen. Jeder sollte die Mitspieler über seine Vermögensverhältnisse im Unklaren lassen.

17 Putsch

Um einen Putsch auszulösen, muß ein "**Putsch-Vorwand**" bestehen.

Hat ein Spieler das Hauptquartier als Aufenthaltsort gewählt, kann er einen Putsch auch ohne Vorwand auslösen.

Ob ein Putsch-Vorwand besteht oder nicht, wird durch die Putsch-Marke angezeigt.



Putsch-Vorwände sind:

- die Ablehnung des Haushalts,
- die Besetzung der Abgeordnetenversammlung durch den Minister,
- ein erfolgreiches Attentat,
- das Ausspielen einer Karte mit einem Putsch-Vorwand.

Auch in dieser Phase kann noch eine Karte "Putsch-Vorwand" ausgespielt und damit ein Vorwand geschaffen werden.

Ausgelöst wird der Putsch durch

- das Bewegen von Einheiten auf dem Spielplan,
- das Ausspielen einer Ereigniskarte, die neue Einheiten ins Spiel bringt,
- die Ankündigung eines Luftangriffs oder eines Angriffs mit dem Kanonenboot.

17.1 Aufständische und Regierungstreue

Wer den Putsch auslöst, ist der "**Rebellen-Führer**" und erhält die entsprechende Ämter-Karte. Seine bisherige(n) Ämter-Karte(n) dreht er um, so daß die Seite "Aufständische" oben liegt.



Die anderen Spieler entscheiden, ob sie sich den Putschisten anschließen oder regierungstreu bleiben:

Zum **Aufständischen** wird automatisch,

- wer in der Auftaktphase seine Einheiten bewegt,
- wer in der Auftaktphase schießt,
- wer irgendwann während des Putsches auf die Palastwache schießt (auch wenn sie einem Aufständischen untersteht).

Wer **regierungstreu** bleiben will,

- darf in der Auftaktphase nicht ziehen oder schießen (auch nicht zurückschießen!)
- während des Putsches niemals die Palastwache angreifen.

17.2 Ziel des Putsches

Die Partei, die wenigstens 3 der 5 roten Viertel kontrolliert, gewinnt den Putsch.

17.3 Putsch-Ablauf

Der Putsch ist ein "Spiel im Spiel" und besteht aus einer Auftaktphase und 6 Putsch-Phasen.

Jede Putsch-Phase besteht aus

1. der **Bewegung** von Einheiten und
2. **Kampfhandlungen**.

Der Präsident kann niemals einen Putsch auslösen.

Es beginnt der Spieler links vom Rebellen-Führer, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

In der Auftaktphase liegt die Putsch-Marke auf dem Feld "Nur Aufständische" der Skala "Putsch-Spiel".

Jeder Aufständische dreht seine Ämter-Karte(n) um. Aufständische können während des Putsches nicht mehr ins Regierungslager überwechseln.

Der Präsident muß immer regierungstreu bleiben.

Aufständische und Regierungstreue kämpfen um den Präsidenten-Palast, die Abgeordneten-Kammer, den Hauptbahnhof, den Rundfunk-Sender und die Zentral-Bank.

Nach jeder Phase schiebt der Rebellenführer die Putsch-Marke 1 Feld weiter.

Alle 7 Phasen laufen nach dem gleichen Schema ab; einzige Ausnahme: In der Auftaktphase sind allein die Aufständischen am Zug; regierungstreue Spieler dürfen ihre Einheiten nicht bewegen und nicht kämpfen.

Reihenfolge: In der Auftaktphase beginnt der Rebellenführer, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. In den folgenden Putsch-Phasen verschiebt sich die Reihenfolge immer um einen Spieler nach links.

17.4 Bewegung

Wer am Zug ist, bewegt beliebig viele Einheiten **eines** Viertels in **ein benachbartes** Viertel.

Der **Hubschrauber** darf in einem Zug bis zu 2 Viertel weit fliegen.

Die **Fallschirmjäger** können in jedem Viertel landen und sich dann wie andere Einheiten bewegen.

Bewegung und Kampf sind zwei strikt voneinander getrennte Aktionen: Erst wenn alle Spieler ihre Einheiten bewegt haben, beginnen die Kämpfe.

In Putsch-Phase 1 beginnt der Spieler links vom Rebellenführer, in Putsch-Phase 2 der Spieler links vom vorigen Startspieler usw.

Jedes Viertel ist ein Spielfeld.

Jeder Spieler darf nur Einheiten bewegen, die er kontrolliert. Er braucht keine Einheiten in einem Viertel zurückzulassen. Alle Einheiten, die er bewegt, müssen in dasselbe Viertel ziehen. Es können nicht Einheiten verschiedener Viertel bewegt werden.

Jeder Spieler ist nur einmal am Zug, auch wenn er mehrere Ämter innehaben sollte. Ausnahme: Der Schwager des Präsidenten (also der Präsident) bewegt die Einheiten des Spielers, dessen Amt er übernommen hat, wenn dieser Spieler an der Reihe wäre.

Ein Spieler kann auch auf die Bewegung seiner Einheiten verzichten.



Der Hubschrauber kommt durch eine Ereignis-Karte ins Spiel. Er kann Einheiten, mit denen er startet, im ersten Viertel, das er überfliegt, absetzen. Er kann aber auch leer starten, Einheiten im ersten Viertel, das er überfliegt, aufnehmen und im zweiten Viertel absetzen. Er kann keine Einheiten zwei Felder weit transportieren.



Die Fallschirmjäger werden vom Kommandeur der Luftwaffe kontrolliert.

Die **Marineinfanterie** kann nur in einem Viertel am Flußufer landen, sich aber noch in derselben Phase wie andere Einheiten bewegen.



Der Admiral der Marine kann die Marineinfanterie einsetzen

- im Werften-Viertel,
- im Vorort Südfluß oder
- in der Kaserne der 1. Heeres-Brigade.

Die Rückseite der Einheiten ist am weißen Streifen zu erkennen.

Dringt eine Einheit in ein Viertel ein, in dem sich Einheiten eines anderen Spielers aufhalten, werden diese umgedreht, um anzuzeigen, daß ihnen bei den folgenden Kämpfen das **Eröffnungsgeschütz** zusteht.

Jeder der später in ein Viertel zieht, ist dem Eröffnungsgeschütz der dort stehenden Einheiten ausgesetzt. Beispiel: Spieler A steht in einem Viertel, B zieht hinein, C folgt ihm noch in derselben Phase. Spieler A hat das Eröffnungsgeschütz gegen B und C, Spieler B nur gegen C.

17.5 Kampfhandlungen

Die Kämpfe beginnen in jeder Putsch-Phase mit **Luftangriffen** und Angriffen des **Kanonenbootes**. Danach folgen die **Schießereien** in den Vierteln der Stadt.

Am Ende der Spielanleitung finden Sie ein ausführliches Beispiel für die Abwicklung der Kämpfe.

Luftangriff

Angriffsziel sind die Einheiten **eines** Spielers in einem beliebigen Stadtviertel. Der Luftangriff wird mit 6 Würfeln ausgetragen. Jede "6" vernichtet eine Einheit, die sofort vom Brett genommen wird.



In einer Putsch-Phase kann nur ein Luftangriff stattfinden. Nach jedem Angriff wird eins der Luftangriff-Plättchen umgedreht.

Die Luftwaffe kann nicht beschossen werden.

Kanonenboot

Angriffsziel sind die Einheiten **eines** Spielers in einem beliebigen Stadtviertel. Der Angriff wird mit 3 Würfeln ausgetragen. Jede "6" vernichtet eine Einheit, die sofort vom Brett genommen wird.



Das Kanonenboot kann in **jeder** Putsch-Phase einen Angriff durchführen.

Das Kanonenboot kann nicht beschossen werden.

Schießereien

Halten sich in einem Viertel Einheiten mehrerer Spieler auf, **kann** es dort zu Schießereien kommen.

Ausnahme; In **Botschaften** gibt es niemals Schießereien.

Die Schießereien werden Viertel für Viertel ausgetragen.

Jede Schießerei besteht aus einer Serie von 3 **Salven**. In jeder Salve feuern alle Spieler im betroffenen Viertel gleichzeitig.

Stehen Einheiten mehrerer Spieler in einem Viertel, entscheidet jeder Spieler, gegen wen er feuert.

Das Ergebnis einer Salve wird ausgewürfelt. Wieviel Würfel geworfen werden, hängt von den Einheiten ab:

- Für jede bewaffnete Einheit (Plättchen mit einem Punkt) ein Würfel,
- für je zwei unbewaffnete Einheiten ein Würfel (bei ungerader Anzahl wird abgerundet),
- für jede Einheit der Palastwache im Präsidentenpalast zwei Würfel.

Wenn **alle** Beteiligten darauf verzichten, finden in dem fraglichen Viertel keine Schießereien statt.

Einheiten verschiedener Spieler können sich gleichzeitig in einer Botschaft aufhalten.

Zur Erinnerung: Wer im Exil ist, kann jetzt gefahrlos zurückkehren, wenn ein Spieler Einheiten in der Botschaft hat und die Rückkehr erlaubt,

Bei Streitigkeiten über die Reihenfolge entscheidet der Präsident, ob und in welchem Viertel er zuerst die Schießereien austrägt. Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

"Gleichzeitig" heißt: eine Einheit, die z.B. durch Salve Nr. 2 bereits vernichtet wurde, feuert trotzdem noch ihre Salve Nr. 2 ab. Ausnahme: "Eröffnungsfeuer"

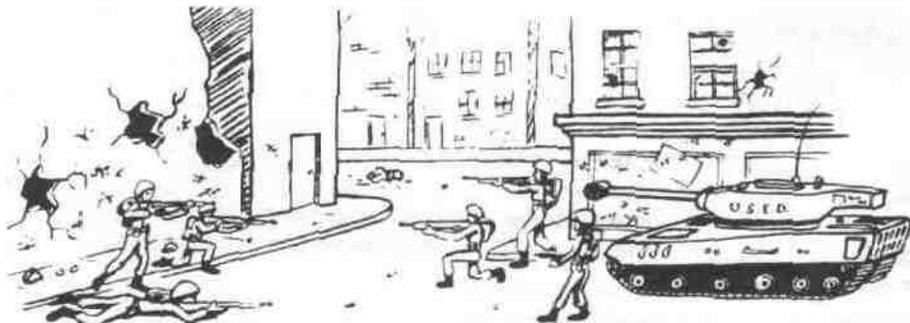
Ein Spieler kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig feuern.

Ein Spieler kann auch darauf verzichten zu feuern; er muß nicht jede Einheit schießen lassen.

Beispiel:

Ein Spieler feuert mit 3 Einheiten einer Heeres-Brigade und 5 Aufrührern: er darf $3+2=5$ Würfel werfen.

Befindet sich die Palastwache außerhalb des Palastes, kämpft auch sie nur mit einem Würfel.



Ergebnis: Jede gewürfelte "6" vernichtet eine gegnerische Einheit.

Hat der Gegner mehrere Einheiten im Viertel, entscheidet er, welche vom Brett genommen wird. Hat ein Spieler gegen mehrere Gegner gekämpft, sagt er nach dem Würfeln an, wer Verluste erlitten hat.

Eröffnungsfeuer

Wer das Recht auf das Eröffnungsfeuer hat, feuert in der ersten Salve als Erster und entfernt **sofort** die getroffenen gegnerischen Einheiten.

Das Eröffnungsfeuer findet nur in der ersten Salve statt; getroffene Einheiten können nicht mehr zurückfeuern.

Rückzüge

Stehen am Ende der Gefechtsphase noch Einheiten mehrerer Spieler in dem umkämpften Viertel, darf derjenige, der die wenigsten Verluste erlitten hat, im Viertel bleiben; alle anderen ziehen sich zurück.

Rückzüge sind nur in benachbarte Gebiete möglich. Stehen dort Einheiten, müssen deren Besitzer zustimmen. Ist kein Rückzug möglich, kommen die Einheiten vom Brett.

Beispiel: A hat 3 Einheiten, verliert 1 ; B griff mit 6 Einheiten an, verliert 2; Folge: B muß sich zurückziehen, obwohl er mit mehr Einheiten im Viertel steht.

Bei Gleichstand muß sich keiner zurückziehen. Der Kampf wird gegebenenfalls in der nächsten Runde fortgesetzt.

Der Rückzug gilt nicht als Bewegung und muß sofort durchgeführt werden, wenn das Gefecht in einem Viertel beendet ist.

17.6 Zusätzliche Einheiten

Durch das Ausspielen Politischer Karten können zusätzliche Einheiten ins Spiel gebracht werden: **Protestierer** (rot) und **Gardisten** (hellblau).

Protestierer

Wenn ein Spieler in der **Auftaktphase** des Putsches Protestierer ins Spiel bringt, kann der **Minister** in Putsch-Phase 1 beliebig viele Polizei-Einheiten in das Viertel setzen, in dem sich die Protestierer aufhalten.



Dieses Privileg hat der Minister nur in Putsch-Phase 1 ; er kann in dieser Phase zusätzlich noch einen normalen Bewegungszug machen. Kommen die Protestierer später ins Spiel, gilt das Privileg nicht mehr.

Wer Protestierer in der Auftaktphase ins Spiel bringt, liefert damit gleichzeitig einen Putsch-Vorwand und löst den Putsch aus.

Gardisten

Diese Einheiten können nur während der 6 Putsch-Phasen ins Spiel gebracht werden.



17.7 Fremdes Oberkommando

Während der Bewegungsetappe einer Putsch-Phase kann ein Spieler beliebig viele seiner Einheiten unter das Oberkommando eines anderen Spielers stellen.

Der Oberkommandierende legt eines seiner Kontroll-Plättchen auf die überstellten Einheiten und setzt sie ein, als wären es seine eigenen.

Zu beachten ist:

- Der Oberkommandierende darf trotzdem in einer Putsch-Phase nur Einheiten aus **einem** Viertel in **ein** anderes Viertel ziehen.
- Jede Einheit darf sich nur **einmal** in jeder Putsch-Phase bewegen und nur **eine** Schießerei austragen.

Überstellte Einheiten können während des Putsches mehrmals das Oberkommando wechseln.

17.8 Ende des Putsches

Spätestens nach der 6. Phase ist der Putsch beendet.

Jeder Spieler erklärt, ob er auf der Seite der Regierungstreuen oder der Aufständischen steht - ohne Rücksicht darauf, auf welcher Seite er während des Putsches gekämpft hat.

Gewonnen hat die Seite, die wenigstens 3 der 5 roten Viertel beherrscht;

- Die **Aufständischen** beherrschen ein Viertel, wenn es allein von Einheiten der Aufständischen besetzt ist.
- Die **Regierungstreuen** beherrschen jedes unbesetzte Viertel und jedes Viertel, in dem wenigstens eine ihrer Einheiten steht.

18 Putsch-Folgen

Gewinnen die **Regierungstreuen**, kann der Präsident einen der Aufständischen vor ein Erschießungskommando stellen. Dieser Spieler ist tot.

Gewinnen die **Aufständischen**, bilden sie eine Junta.

Die Junta wählt sofort einen neuen Präsidenten. Nur die Junta stimmt ab. Jedes Mitglied hat eine Stimme. Bei Stimmengleichheit entscheidet der Rebellenführer.

Der neue Präsident erhält vom alten die Ämter-Karte und das gesamte Bargeld.

Wenn alle Spieler übereinstimmen, daß das Ergebnis des Putsches feststeht, kann der Putsch auch früher beendet werden. Verluste von Einheiten wirken sich auf das weitere Spiel nicht aus.

Der Präsident hat diese Wahl nicht: Er ist immer regierungstreu.

Entscheidend für den Ausgang des Putsches ist, für welche Seite sich die Spieler am Ende erklärt haben.

"Gemischt" besetzte Viertel - sofern es solche gibt - sind also automatisch regierungstreu.

Auch wenn ein Aufständischer sich am Ende für die Regierungstreuen erklärt hat, kann der Präsident ihn erschießen lassen.

Die Folgen der Exekution sind dieselben wie bei einem erfolgreichen Attentat.

Die Junta besteht aus allen Spielern, die während des Putsches auf der Seite der Aufständischen gekämpft haben. Regierungstreue, die sich am Ende für die Aufständischen erklärt haben, gehören nicht dazu.

Diese Abstimmung unterscheidet sich von der normalen Präsidentenwahl:

- Es gibt nur einen Wahlgang.
- Ämter-Stimmen, Einfluß-Karten und Stimm-Karten zählen nicht mit.

Der alte Präsident behält sein Schweizer Konto und seine Politischen Karten.

Er kann sofort einen **beliebigen** Spieler vor ein Erschießungskommando stellen lassen.

Wenn die Bank wegen Bank-Feiertag **geschlossen** war, wird sie jetzt geöffnet. Wer die Bank als Aufenthaltsort gewählt hatte und den Putsch überlebt hat, kann jetzt seine Transaktionen vornehmen.

18.1 Aufräumarbeiten

Alle Polizei- und Militäreinheiten kehren an ihre Ausgangspunkte zurück

Alle zusätzlichen Einheiten (**Protestierer** und **Gardisten**) werden vom Spielbrett genommen.

Wer im **Exil** ist, bleibt in der Botschaft.

Alle **Spielmarken** kommen auf ihre Ausgangsposition.

Die **Ämter-Karten** werden wieder umgedreht, so daß die Amtsinhaber oben liegen. Die Karte "**Rebellen-Führer**" wird für den nächsten Putsch bereit gelegt.

Liegen **Karten** auf dem Spielplan, kommen sie auf den Ablagestapel.

Danach beginnt der Spielablauf wieder von vorn.

19 Spielende

Stellt der Präsident beim Einziehen der Entwicklungshilfe-Gelder fest, daß keine 8 verdeckten Geldscheine mehr im Stapel liegen, endet das Spiel sofort.

Gewonnen hat der Spieler, der das meiste Geld auf seinem "Schweizer Konto" hat. Bargeld zählt nicht mit.

Wenn er will, kann der neue Präsident auch einen der Aufständischen erschießen lassen.

Der Präsident kann auf die Erschießung auch verzichten - aber warum sollte er?



Die Aufstellung ist unter "Spielvorbereitung" beschrieben.

War die Bank geschlossen, wird sie jetzt wieder geöffnet.

Die Marke "Bank ist Sicher" wird nur dann umgedreht, wenn die Geheimpolizei des Minister in dieser Runde dort **kein** Attentat versucht hat.

Die Marke "Putsch-vorwand" wird auf die Seite "Kein Putsch-vorwand" gedreht.

Hat der Schwager des Präsidenten ein Amt inne, so behält er es, bis der Präsident in der folgenden Runde die Ämter neu verteilt.

Gelder, die mit der Bildseite nach oben im Geldstapel liegen, sind bezahlte Gelder: sie sind aus dem Spiel.

Auch ein Spieler im Exil kann das Spiel gewinnen.

20 Putsch - ein Beispiel

Das folgende Beispiel enthält eine Vielzahl möglicher Konfliktsituationen einer Putsch-Phase. Im Normalfall sind die Kampfhandlungen nicht so kompliziert.

20.1 Ausgangslage

Wir sind in der letzten Putsch-Phase. 4 Spieler mit folgenden Ämtern sind im Spiel:

A - der Präsident

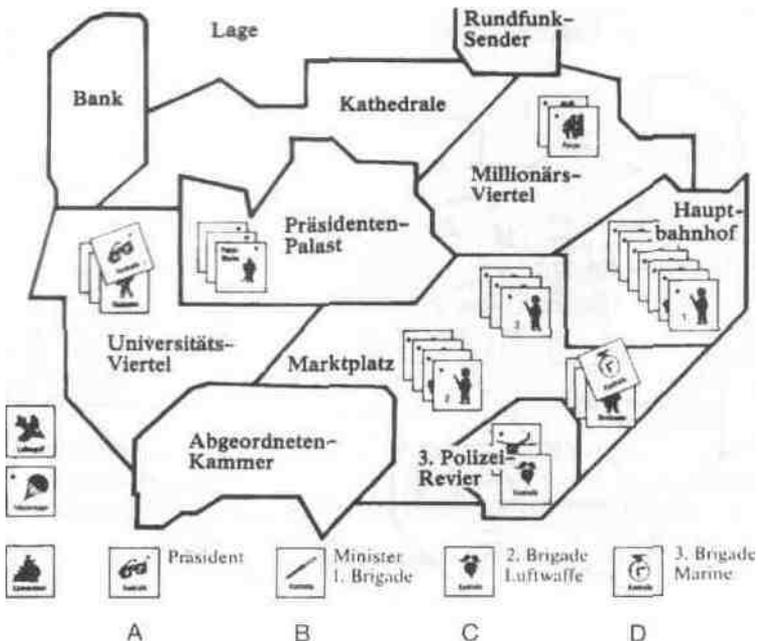
B - Minister + General der 1. Heeres-Brigade (kurz: 1. General)

G - General der 2. Heeres-Brigade (2. General) + Kommandeur der Luftwaffe

D - General der 3. Heeres-Brigade (3. General) + Admiral der Marine

Die Positionen der Einheiten:

- Die Palastwache steht im Präsidenten-Palast.
- 3 Studenten-Einheiten wurden vom Präsidenten ins Spiel gebracht und stehen in der Universität.
- 2 Polizei-Einheiten stehen im Millionärs-Viertel.
- 6 Einheiten der 1. Heeres-Brigade halten den Haupt-Bahnhof besetzt.
- Der Hubschrauber wurde vom 2. General im 3. Polizei-Revier gelandet.
- 4 Einheiten der 2. und 3 Einheiten der 3. Heeres-Brigade stehen auf dem Marktplatz, zusammen mit 3 Streikenden Einheiten, die der 3. General aktiviert hat.



20.2 Bewegung

In dieser Putsch-Phase beginnt Spieler B, dann folgen C, D und A.

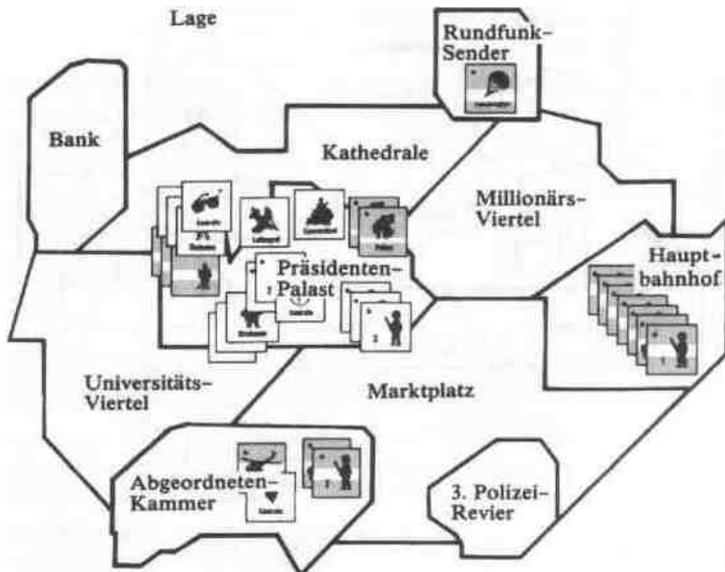
Spieler B Der Minister und 1. General zieht die beiden Polizei-Einheiten aus dem Millionärs-Viertel in den Präsidenten-Palast. Die Palast-Wachen werden umgedreht, um anzuzeigen, daß sie das Eröffnungsfeuer haben. (Zwar war der Minister bis jetzt loyal - aber man kann ja nie wissen...)

Spieler C Der 2. General und Kommandeur der Luftwaffe plziert seinen letzten Luftangriff auf dem Präsidenten-Palast. Dann läßt er die Fallschirmjäger im Rundfunk-Sender landen. Beide Aktionen gelten nicht als Belegung. Als nächstes fliegt er mit dem Hubschrauber zum Marktplatz, nimmt dort 2 Einheiten seiner 2. Brigade auf und fliegt mit ihnen weiter zur Abgeordneten-Kammer

dem Marktplatz überträgt er dem 3. General.

Spieler D Der 3. General und Admiral der Marine richtet den Angriff seines Kanonenbootes auf den Präsidenten-Palast und plziert dort das entsprechende Plättchen. Dann zieht er mit seinen Streikenden Einheiten, den Einheiten der 3. Brigade und den überstellten Einheiten der 2. Brigade in den Präsidenten-Palast. Die Polizei-Einheiten dort werden umgedreht, weil sie gegenüber diesen Einheiten das Eröffnungsfeuer haben. Man sollte sich merken, daß die Palast-Wache das Eröffnungsfeuer gegen alle neuen Einheiten hat, die Polizei dagegen nur gegen die Einheiten des 3. Generals.

Spieler A Der Präsident zieht seine Studenten-Einheiten ebenfalls in den Palast. Die Einheiten aller Spieler haben gegen sie das Eröffnungsfeuer, auch die Einheiten des 3. Generals.



20.3 Kampfhandlungen

Das einzige Viertel, in dem es zu Kampfhandlungen kommt, ist der Präsidenten-Palast.

Angriffe aus der Luft und vom Kanonenboot werden immer zuerst ausgeführt.

- Der Kommandeur der Luftwaffe zielt auf die Einheiten des Präsidenten und würfelt mit 6 Würfeln; das Ergebnis: 3-3-3-4-5-6.
- Der Admiral der Marine zielt ebenfalls auf die Einheiten des Präsidenten und würfelt mit 3 Würfeln; das Ergebnis: 1-2-3.

Der Präsident wählt eine Einheit Studenten als getroffen und entfernt das Plättchen vom Spielbrett.

Nun beginnen die Schießereien mit der **ersten Salve**. Zunächst wird das **Eröffnungsfeuer** ausgetragen:

- Die Palastwache hat das Eröffnungsfeuer gegen die Polizei und gegen die Einheiten des 3. Generals. Der Präsident feuert auf die Einheiten des Generals und würfelt 2-4-4-5-5-6, erzielt also einen Treffer. Der General entfernt eine Streikende Einheit.
- Als nächstes hat die Polizei das Eröffnungsfeuer ebenfalls gegen den General. Gewürfelt wird 2-6, also ein Treffer. Der General entfernt einen weiteren Streikenden.
- Nun hat der General das Eröffnungsfeuer gegen die Studenten, die nach ihm eingetroffen sind. Er hofft auf sein Glück und feuert nur 3 seiner 5 möglichen Schüsse ab. (Beachten Sie, daß der einzelne Streikende nicht feuern kann, weil bei unbewaffneten Einheiten stets 2 für einen Schuß gebraucht werden.) Der General würfelt 2-4-5, also Pech gehabt.

Damit sind die Schießereien des Eröffnungsfeuers abgeschlossen; der letzte Schußwechsel der ersten Salve findet gleichzeitig statt:

- Die restlichen 2 Einheiten des Generals und die Studenten-Einheiten des Präsidenten feuern aufeinander. Die Studenten erzielen keinen Treffer, aber der General; der Präsident verliert einen Studenten.

Da dieser Schußwechsel gleichzeitig stattfand, konnten die Studenten noch feuern, obwohl einer von ihnen getroffen wurde. Das war möglich, weil keine der beiden Seiten gegeneinander das Eröffnungsfeuer führte; der General hatte in seinem Eröffnungsfeuer auf 2 Schüsse verzichtet, in der Hoffnung, alle Studenten zu treffen und dann die Palast-Wache angreifen zu können.

Der Präsident konnte die Studenten statt der Palast-Wache verloren geben, weil immer nur auf alle Einheiten eines Spielers, niemals auf spezielle Einheiten gezielt wird.

In der **zweiten Salve** feuern alle Einheiten gleichzeitig.

- Palastwache und Polizei feuern auf die Einheiten des Generals. Die 8 Würfel ergeben die Zahlen 1-2-3-3-3-5-5-6, also einen Treffer. Der General verliert den letzten Streikenden.
- Der General feuert mit 5 Schüssen auf den Präsidenten und würfelt 1 -3-4-6-6, also zwei Treffer. Der Präsident verliert seinen letzten Studenten und eine Palast-Wache. (Der Präsident kann nicht eine Polizei-Einheit verloren geben, die Polizei gehört ihm nicht!)

In der **dritten Salve** feuern erneut alle Einheiten gleichzeitig.

- Präsident und Polizei feuern erneut auf die Einheiten des Generals, diesmal mit 6 Würfeln. Das Ergebnis 1 -2-3-5-5-6 bringt einen Treffer. Der General entfernt eine Einheit der 2. Heeres-Brigade. (Da dem 3. General vom 2. General über diese Einheiten das Oberkommando übertragen wurde, kann er auch darüber verfügen).
- Der General feuert erneut mit 5 Würfeln zurück. (Da gleichzeitig gefeuert wird, wirkt sich der Treffer in dieser Salve nicht aus). Er würfelt 2-3-4-5-6 und der Präsident verliert eine weitere Palast-Wache.

20.4 Rückzüge

Der Minister hat keine Einheiten verloren, Präsident und 3. General verloren 5 bzw. 4 Einheiten. Beide müssen den Rückzug antreten. Der Minister erhält die Kontrolle über den Palast.

20.5 Putsch-Ende

Der Präsident hält die Bank besetzt, der Minister den Hauptbahnhof und den Präsidenten-Palast. Der 2. General kontrolliert die Abgeordneten-Kammer und den Rundfunk-Sender. Wenn sich der 2. General für die Aufständischen erklärt, liegt die Entscheidung, wer den Putsch gewonnen hat - Aufständische oder Regierungstreue, beim Minister...



21 Mini-Junta - Die Spielregeln für 2 und 3 Spieler

Wer Junta nur zu zweit oder dritt spielt, braucht weniger Verhandlungsgeschick als beim "großen" Spiel. Dafür stehen die Kämpfe im Vordergrund. Trotzdem bietet Mini-Junta besonders für neue Spieler eine ausgezeichnete Einführung in das Spiel und hilft ihnen, die Mechanismen zu beherrschen, bevor sie sich in eine Partie mit erfahrenen Junta-Spielern stürzen. Lesen Sie bitte zuerst die Originalregeln, bevor Sie sich in die folgenden Regeländerungen vertiefen.

Mini-Junta für 2 Spieler

Spielvorbereitung

Ein Spieler führt die **Regierungsfraktion** und stellt den Präsidenten. Zusätzlich kontrolliert er den Admiral. Damit hat er die Herrschaft über das Kanonenboot und die Marineinfanterie und - als Präsident - über die Palastwache.

Der andere Spieler leitet die **Oppositionsfraktion** und spielt einen der Generäle (mit Befehlsgewalt über die entsprechende Heeres-Brigade). Zusätzlich kontrolliert er den Kommandeur der Luftwaffe und befiehlt damit Luftangriffe und Fallschirmjäger.

Außer diesen beiden "aktiven" Spielern sind noch 3 **Strohänner** mit von der Partie. Welcher Fraktion die Strohänner angehören, entscheidet sich in der Phase "Staatshaushalt".

Jeder Spieler nimmt sich die Plättchen einer Familie. Von den übrigen Familien werden 3 für die Strohänner verwendet.

Politische Karten:

Jeder Spieler und jeder Strohanner erhält zu Beginn verdeckt 4 Politische Karten.

Die Karten der Strohänner werden von beiden Spielern gemeinsam aufgedeckt: Einflußkarten werden offen ausgelegt, alle anderen wieder verdeckt hingelegt.

Die Spieler können untereinander Karten tauschen. Ein Spieler kann auch mit einem Strohanner tauschen, wenn er seiner Fraktion angehört. Strohänner können untereinander keine Karten tauschen.

Es ist gleichgültig, welchen General der Oppositionsspieler übernimmt. Die Entscheidung darüber liegt natürlich beim Präsidenten. Um die Opposition zu ärgern, kann der Präsident seinem Gegenspieler in jeder Runde einen anderen General zuweisen.

Die Strohänner übernehmen das Ministeramt und die 2 anderen Generäle.

Für jeden Strohanner wird auf dem Spieltisch ein Platz für Plättchen, Karten und Gelder reserviert.

Diese Aktion findet nur bei Spielbeginn statt.

Um mit einem Strohanner zu tauschen, schaut sich ein Spieler dessen Karten an. Die Karten müssen im Verhältnis 1 : 1 getauscht werden. Erst wenn der Handel mit einem Strohanner abgeschlossen ist,

kann er den Handel mit einem zweiten Strohmännchen beginnen und dessen Karten ansehen. Mit jedem Strohmännchen darf immer nur einmal pro Runde getauscht werden.

Die Wahl des Präsidenten

Vor Spielbeginn entscheidet der Besitzer des Spiels, wer die Regierungsfraktion übernimmt.

Danach entscheidet der Spieler mit den meisten Stimmen in seiner Fraktion, wer Präsident wird, falls der alte Präsident sein Amt aufgegeben hat - aus welchen Gründen auch immer.

Politische Karten ziehen

Jeder Spieler darf sich die Karten der Strohmännchen seiner Fraktion ansehen. Einfluß-Karten kann er offen vor dem Strohmännchen auslegen.

Hat ein Strohmännchen mehr als 6 Karten, legt der Spieler seiner Fraktion für ihn Karten ab. Andernfalls darf er das nicht.

Staatshaushalt

Der Präsident schlägt seinen Haushalt wie im normalen Spiel vor. Auch den Strohmännchen sollte er Geld versprechen, um sie für die Regierungsfraktion zu gewinnen. Je mehr er ihnen bietet, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß sie sich auf seine Seite schlagen.

Sobald der Präsident den Haushalt vorgeschlagen hat, wird für jeden Strohmännchen in der Fraktionstafel verglichen,

- welche Summe der Präsident ihm versprochen hat,
- wieviel Stimmen der Strohmännchen auf seinen offenliegenden Einfluß-Karten hat.

Dann würfelt der Präsident mit einem Würfel. Er darf nicht mehr würfeln, als die Tafel aus-sagt, dann schließt sich der Strohmännchen der Regierungsfraktion an. Andernfalls wechselt er ins Lager der Opposition (auch wenn der Präsident ihm kein Geld versprochen hat).

Für den Minister-Strohmännchen wird die Spalte rechts von derjenigen benutzt, die sich aus seinen Einfluß-Karten ergibt. (Beispiel: Der Minister hat 4 Stimmen auf Einfluß-Karten; benutzt wird die Spalte 6-10). Hat der Minister mehr als 10 Stimmen, gilt die rechte Spalte.

Fraktionstafel			
Versprochene Summe	Stimmen der Einfluß-Karten		
	0-5	6-10	11 und mehr
1 Mio Pesos	1	Opposition	Opposition
2 Mio Pesos	2	1	Opposition
3 Mio Pesos	3	2	1
4 Mio Pesos	4	3	2
5 Mio Pesos	5	4	3

Der Strohmänn bleibt bis zur nächsten Haushalts-Phase seiner Fraktion treu.

Zahlungen an einen Strohmänn werden mit dessen "Schweizer Konto"-Plättchen markiert. Tatsächlich haben die Strohmänn kein Schweizer Konto. Sie können die Gelder in der Bank-Phase nur auf das Schweizer Konto des Spielers ihrer Fraktion übertragen. Tun sie das nicht, gehen die Gelder nach der Bank-Phase in den Bargeld-Bestand des Spielers ihrer Fraktion über.

Kein Strohmänn kann einem anderen Strohmänn oder einem Spieler Geld geben. Ebenso wenig darf ein Spieler einem Strohmänn Gelder übertragen.

Alle Mitglieder der Regierungsfraktion stimmen immer für den Staatshaushalt.

Wenn der Präsident den Haushalt auszahlt, muß er auch einem Strohmänn in der Opposition die versprochenen Gelder geben.

Aufenthaltsort

Jeder Spieler wählt die Aufenthaltsorte für die Strohmänn seiner Fraktion.

Ins **Exil** können nur die Spieler, nicht aber die Strohmänn gehen.

Terror

Der Spieler, dessen Fraktion den Minister stellt, darf die Geheimpolizei für ein Attentat einsetzen. Niemand darf Attentate gegen Strohmänn seiner Fraktion verüben.

Den Schwager des Präsidenten...

...gibt es in dieser Spielversion nicht. Wurde ein General getötet, kann seine Brigade für den Rest dieser Runde nicht ins Spiel eingreifen. Wurde der Minister getötet, gilt dasselbe für Polizei und Geheimpolizei.

Wird ein Strohmänn getötet, geht das Geld an den Spieler, der den Attentäter geschickt hat.

Bank-Geschäfte

Nur die Spieler können Gelder auf ihr Schweizer Konto transferieren. Wenn sich ein Strohmann in der Bank aufhält, wird sein Geld auf das Schweizer Konto des Spielers seiner Fraktion transferiert.

Hat ein Strohmann nach der Bank-Phase noch Geld in seinem Besitz, geht dies in den Bargeld-Bestand des Spielers seiner Fraktion über.

Putsch

Jeder Spieler darf beliebige Einheiten von Stroh Männern seiner Fraktion bewegen.

Einheiten von Amtsinhabern, die getötet oder im Exil sind, können nicht gezogen werden.

Mini-Junta für 3 Spieler

Bei 3 Spielern gelten die Mini-Junta-Regeln mit folgenden Ausnahmen:

Der dritte Spieler übernimmt das Amt des Ministers. Er darf mit jeder der beiden Fraktionen zusammenarbeiten, verfolgt dabei aber natürlich seine eigenen Ziele.

Keiner der anderen Spieler verrät dem Minister die Aufenthaltsorte seiner Stroh Männer.

Die erste Präsidentenwahl wird nach den Regeln des "großen" Junta-Spiels abgewickelt; die Stroh Männer stimmen nicht ab.

Die letzte Regeländerung betrifft die Gelder der Stroh Männer in der Regierungsfraktion: Wenn sie nach der Bankphase noch im Besitz der Stroh Männer sind, gehen sie nicht in den Bargeldbestand des Präsidenten über. Allerdings kann er sie benutzen, um damit Politische Karten zu bezahlen. Am Ende der Runde kommt das Geld des Strohmannes mit der Bildseite nach oben unter den Geldstapel.

Diese Regeländerung gilt nicht für die Opposition: Der General erhält nach wie vor die Gelder seiner Stroh Männer.

22 Bananenrepublikanische Etikette

- Wer eine Aktion ankündigt, muß sie auch durchführen.
- Ein Spieler, auf den ein Attentat angekündigt wurde oder der vor ein Erschießungskommando gestellt werden soll, kann vorher nicht noch schnell sein Bargeld oder seine Karten abgeben.
- Zeigen Sie anderen Spielern nie, wieviel Geld Sie auf Ihrem Schweizer Konto oder in Bar haben! Das Bargeld stecken Sie am besten in die Tasche - aber vergessen Sie nicht, es dem Besitzer des Spiels zurückzugeben, bevor Sie nach Hause gehen!
- Geheimverhandlungen sind erlaubt und sogar erwünscht. Aber dehnen Sie sie nicht zu lange aus, sonst halten Sie das Spiel auf.
- Seien Sie skrupellos! Im wirklichen Leben sollten Sie nicht lügen, bei Junta gehört es dazu! Junta ist ein politisches Spiel (und ein mörderisches)...

23 Nachspiel: Ein paar gut gemeinte Ratschläge

Tarnen und täuschen, lügen und betrügen, das sind die Fähigkeiten, die Sie brauchen, um Juntazugewinnen!

Nicht jeder hat die skrupellosen Eigenschaften der in diesem Spiel parodierten Herren (zumindest hoffen wir das für Sie und Ihre Freunde!). Da wir Ihnen dabei helfen wollen, Ihr tugendhaftes Leben für die Dauer des Spiels aufzugeben - und anschließend wiederzuerlangen, haben wir einen Schnellkurs für Sie vorbereitet:

1. Schreiben Sie hundertmal auf ein Blatt Papier "Junta ist nur ein Spiel".
2. Schauen Sie sich die alten Videos der TV-Serie "Dallas" an und machen Sie sich Notizen.
3. Studieren Sie besonders die Charaktere, die Sie für die fiesesten halten (z.B. J.R. Ewing).
4. Wenn Sie Junta spielen, stellen Sie sich vor, Sie seien J.R.Ewing. Versuchen Sie so fies und skrupellos wie er zu sein.
5. Wenn Sie mit jemandem spielen, der Sie noch nicht gut kennt, machen Sie zwischendurch mal eine Pause und zeigen Sie im Ihr wahres, sympathisches Ich.

Verwechseln Sie niemals Junta mit dem wahren Leben, das ist gefährlich!

Wer immer lügt, dem glaubt man nicht! Sie können die anderen Spieler nicht immer nur belügen und betrügen, denn dann glaubt Ihnen niemand mehr. Seien Sie ehrlich zu den Spielern, die Sie zu Ihren Verbündeten machen wollen. Andererseits kann ein kleines bißchen Irreführung auch nicht schaden.

Seien Sie aktiv! Wenn Sie bisher nur 2-Personen-Spiele kennen, werden Sie überrascht feststellen, daß Spiele mit 5 oder 6 Mitspielern erheblich länger dauern. Also überlegen Sie nicht lange, wenn Sie an der Reihe sind (z.B. wenn Sie ein Attentat ankündigen). Planen Sie Ihre Aktionen im voraus.

Rache ist ein Luxus, den Sie sich nicht leisten können! Es wäre ein Fehler, sich umgehend an dem Spieler zu rächen, der Sie gerade ins Jenseits befördert hat. Machen Sie sich lieber seine Furcht vor Ihren Racheakten zunutze. Erzählen Sie ihm, daß Sie die

Vergangenheit begraben, wenn er Ihnen zu einem größeren Anteil am Staatshaushalt verhilft. Vergessen Sie nicht: Geld gewinnt das Spiel, nicht Rache!

Höflichkeit wird belohnt! Wenn Sie auf jemanden schießen und ihn verfehlen, dann entschuldigen Sie sich. Erklären Sie ihm die Notwendigkeit Ihrer Handlungsweise aus dem globalen Zusammenhang heraus. Lassen Sie Ihr Opfer wissen, daß Sie es nicht so gemeint haben; es war nur ein Unfall, Sie denken nicht im Traum daran, es noch einmal zu versuchen.

Nehmen Sie die Karten, wie sie sind! Sie werden nie das ideale Kartenblatt auf der Hand haben, um einen Putsch im Alleingang zu gewinnen. Niemand kann das! Warten Sie nicht auf bessere Karten, sonst schickt Sie vorher jemand ins Jenseits und Sie verlieren alles. Setzen Sie eine überlegene Miene auf, und ein oder zwei andere Spieler werden sich Ihren Aufständischen anschließen. Sobald die Dinge ins Rollen kommen, genügt ein Verbündeter, um den Putsch zu gewinnen. Außerdem sorgt ein gelegentlicher Putsch für ein bißchen Abwechslung im Spiel.

Machen Sie das Beste aus Ihrer Situation! Admiral zu sein ist kein Grund zur Verzweiflung. Ihnen bleibt immer noch die feierliche Beschießung des Präsidenten-Palastes, um einen Putsch auszulösen. - Aber Vorsicht! Ein frustrierter Admiral, der in jeder Runde einen Putsch startet, anstatt seine Rolle mit originelleren Ideen auszufüllen, macht sich keine Freunde. Starten Sie höchstens in jeder zweiten Runde einen Putsch. Ein fehlgeschlagener Putsch stärkt nur den amtierenden Präsidenten und führt zu Verlusten guter Karten bei Ihren Verbündeten, die zu dem Schluß kommen könnten, daß das gegenwärtige Regime das kleinere Übel ist.

Bieten Sie Ihre ganzen Überredungskünste auf! Der Präsident hat oft genügend Stimmen, um jeden Staatshaushalt durchzudrücken, den er vorschlägt. Ein kluger Präsident jedoch verteilt oft ein kleines Extra. Ermuntern Sie ihn, auch in Ihre Richtung etwas Geld auszustreuen; Sie seien genauso gut käuflich wie der Kerl neben Ihnen. Als Minister weisen Sie vorsichtig auf die Gefahr einer Revolte hin und die Notwendigkeit starker Polizeikräfte. Beklagen Sie die hohen Kosten für die Anschaffung neuer Raketen, wenn Sie als Admiral oder Kommandeur der Luftwaffe gerade den Präsidenten-Palast beschossen haben. Natürlich wird der Präsident ablehnen. Aber was haben Sie schon dabei verloren?

Nutzen Sie gute Gelegenheiten! Nur weil Sie eine bestimmte Karte gerade nicht ausspielen können, ist das noch lange kein Grund, sie abzulegen. Geben Sie sie lieber einem anderen Spieler. Sie schlagen damit gleich viele Fliegen mit einer Klappe: Der andere Spieler steht in Ihrer Schuld; Sie haben wieder Platz für neue Karten; die Karte bleibt im Spiel und kann noch eine Abstimmung oder den Putsch beeinflussen. Außerdem hat der andere Spieler jetzt vielleicht zu viele Karten und - wer weiß? - gibt Ihnen gerade die Karte, die Sie brauchen.

Nutzen Sie den Überraschungseffekt! Ihre Politischen Karten sind viel wirkungsvoller, wenn Sie sie zum richtigen Zeitpunkt ausspielen. Wenn Sie gerade eine Einfluß-Karte mit 10 Stimmen gezogen haben, gibt es keinen Grund, sie sofort auszuspielen. Spielen Sie sie erst im zweiten Wahlgang einer Abstimmungsrunde. Wenn das Ergebnis des ersten Wahlganges knapp war, sollten Sie damit die Abstimmung gewinnen - es sei denn, ein anderer Spieler war genauso clever wie Sie. Vielleicht können Sie auch eine Runde warten und den Präsidenten in dem Glauben lassen, er hätte einen sicheren Stimmenvorsprung. Ein paar Überraschungscoups von Ihnen wie dieser, und die ande-

ren Spieler bekommen Respekt vor Ihnen. (Vielleicht halten sie Sie auch für etwas dämlich, aber auch das kann von Vorteil sein.)

Lassen Sie die Hände auf dem Tisch! Legen Sie Ihre Karten und Plättchen so aus, daß sie leicht zu überschauen sind. Das hält die anderen Spieler davon ab zu glauben, Sie würden etwas verbergen - was jemanden dazu verleiten könnte, Sie umzubringen. Sie sollten immer Ihr Schweizer Konto und das Bargeld deutlich voneinander getrennt halten, ebenso das Plättchen für den gewählten Aufenthaltsort von den anderen Ortsplättchen. Und natürlich sollten die ausgespielten Einfluß-Karten immer sichtbar sein.

Wer räumt das Chaos auf? Wenn Sie am Ende eines Putsches nichts zu tun haben, bereiten Sie das Spielbrett für die nächste Spielrunde vor. Ein Spieler, dessen Amt vom Schwager des Präsidenten übernommen wurde, ist für diese Aufgabe prädestiniert.

Ein Putsch? Wo? Wenn die meisten Spieler sich zu Beginn eines Putsches auf dieselbe Seite schlagen, ist das Ende vorhersehbar und der Putsch langweilig. Sie tun sich selbst und den anderen einen Gefallen, wenn Sie solche Situationen vermeiden. Natürlich wissen Sie, daß Sie loyal sind. Auch der Präsident weiß es, schließlich hat er Ihnen 5 Mio Pesos versprochen, wenn die Regierungsfraktion gewinnt - aber das brauchen Sie den anderen Spielern ja nicht auf die Nase zu binden!

Make fun, not war! Wir hoffen, daß Ihre Junta-Partien sich zu wilden Massenschlägereien entwickeln - aber nur symbolisch. Lassen Sie sich nicht so weit mitreißen, daß die Atmosphäre am Spieltisch für alle unerfreulich wird. Wenn jemand anfängt, ganz verbissen über eine Regelauslegung zu streiten, schreiten Sie ein und unterbrechen Sie das Spiel, damit alle einmal kräftig durchatmen können und sich beruhigen.

Nach unseren Erfahrungen gibt's die meisten Probleme mit dem richtigen "Timing": Wenn Sie beispielsweise ein Attentat ankündigen (und damit die Kartenhand eines anderen Spielers "einfrieren") oder wenn Sie einen Putsch ansagen, vergewissern Sie sich, daß jeder Sie hört. Heben Sie den Arm oder hauen Sie auf den Tisch, wenn der Lärmpegel zu hoch ist.

Es ist völlig verständlich, wenn Sie auf einen anderen Spieler sauer sind, der Sie ermorden ließ oder Ihr Regime durch einen Putsch gestürzt hat. Wenn Sie ihn wirklich verfolgen wollen, verbringen Sie den Rest des Spiels damit, Attentate gegen ihn anzuzetteln und Aufstände zu initiieren, wenn er der Präsident ist. Sie können damit zwar das Spiel verderben, Sie sollten sich aber nie Ihre Laune verderben lassen.

Wir sind sicher, daß Sie mit Junta eine Menge Spaß haben werden. Aber zu viel Spaß kann manchmal auch zu viel des Guten sein.

Wir haben hier nicht über die militärischen Aspekte eines Putsches gesprochen und über die Strategien, die zum Sieg führen. Diese sollten Sie selbst während des Spiels finden und entdecken. Wir wollen auch den Eindruck vermeiden, es gäbe eine "richtige" Spielweise, die zum Sieg führt. Wenn Sie und Ihre Freunde nicht allen unseren Ratschlägen zustimmen, ignorieren Sie sie einfach. Wir können nicht wissen, was Ihnen an einem Spiel am besten gefällt. Wir wollen nur, daß Ihnen Junta gefällt.

Eric Goldberg
Ben Grossman

PS: Damit keine Zweifel aufkommen: Bei allen frevelhaften Aktionen, die Sie in diesem Spiel unternehmen können, müssen Sie sich doch **immer** an die Spielregeln halten!

24 Politische Karten

6 Arten Politischer Karten sind im Spiel:

9 Stimm-Karten

12 Einfluß-Karten

7 Attentäter-Karten

7 Schmiergeld-Karten

4 Partei-Spende-Karten

25 Ereignis-Karten

Stimm-Karten...

...können während einer Abstimmung ausgespielt werden und sind nur für diese Abstimmung gültig. Danach werden sie abgelegt.

Eine Abstimmung besteht aus 2 Wahlgängen; wird eine Stimm-Karte im 1. Wahlgang gespielt, zählt sie auch im 2. Wahlgang; sie kann nicht zurückgezogen oder für einen anderen Kandidaten eingesetzt werden.

Einfluß-Karten...

...legt ein Spieler offen vor sich aus. Die Karte "Manipulierte Abstimmung" kann nur am Ende eines Putsches gespielt werden, alle anderen jederzeit.

Sie **können** bei jeder Abstimmung eingesetzt werden.

Die Einfluß-Karten "Bankiers" und "Monarchisten" ersparen einem Spieler die Bezahlung von Attentätern oder Bestechungsgeldern.

Auch wenn die Karten ausliegen, zählen sie mit, wenn ein Spieler nur 6 Karten "auf der Hand" haben darf.

Ein Spieler muß die Stimmen der Einfluß-Karte nicht einsetzen; wenn er sie einsetzt, bleibt die Karte trotzdem weiter vor ihm liegen (Ausnahme: "Manipulierte Abstimmung"). Nur wenn der Spieler getötet wird, muß er sie ablegen.

Die einflußreichen Kreise übernehmen die Bezahlung von jeweils 1 Mio Pesos pro Runde.

Attentäter-Karten...

...werden nur in der Terror-Phase gespielt.

Jede Attentäter-Karte schützt vor anderen Attentätern.

Ob ein Attentäter nur gegen Bezahlung arbeitet, ergibt sich aus dem Kartentext. Gezahlt werden muß beim Ausspielen der Karte.

Ist ein Attentat erfolgreich, kann das Opfer sofort eine Attentäter-Karte ausspielen und die Wirkung damit aufheben. Beide Karten werden abgelegt.

Auch wenn ein Attentäter ausgespielt wird, um vor einem Attentat zu schützen, muß er gegebenenfalls bezahlt werden.

Schmiergeld-Karten...

...lösen Aktionen aus, wenn die entsprechenden Gelder bezahlt werden:

- Die Karten mit **der Handvoll Geld** können nur in der **Terror-Phase** gespielt werden,
- die übrigen Karten nur während des **Putsches**.

Gezahlte Gelder werden mit der Bildseite nach oben unter den Geldstapel gelegt.

Partei-Spende-Karten...

...können jederzeit ausgespielt werden, um das eigene Bargeld aufzufüllen.

Ereignis-Karten...

...können zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausgespielt werden. Die mit "(PV)" markierten Karten liefern gleichzeitig einen **Putsch-Vorwand**.

Jederzeit auszuspielen sind:

- Studenten verteilen Flugblätter...
- Bündnis bricht
- Bank-Ferien
- Kirchen-Zerstörung
- Spion in der Schweiz
- Ruf nach Reformen
- Das jährliche Straßenfest... (PV)

- Die Vereinten Nationen... (PV)
- Farmer-Streik

Nur während eines Putsches:

- Verteidigung der Zentral-Bank
- Volkswehr aufstellen
- Miliz aufstellen
- Hubschrauber-Angriff
- Generalstreik (PV)
- Streik im Hafen (PV)
- Studenten-Protest (PV)
- Demonstranten (PV)
- Aufruhr im Elends-Viertel (PV)

Jederzeit vor einem Putsch:

- Bauern-Aufstand
- Kronprinz vom Lande

Nur während einer Abstimmung oder Wahl nach dem ersten Wahlgang:

- Macht-Verfall
- Zählfehler
- Sommer-Pause

Nur in der Phase "Ämter vergeben":

- Kompetenz des Präsidenten...

Nur wenn gerade der Staatshaushalt abgelehnt wurde:

- Neuer Haushalt

Mit diesen Karten werden zusätzliche Einheiten ins Spiel gebracht: Gardisten und Protestierer.

Wird eine der 5 Karten mit einem Putsch-Vorwand in der Auftakt-Phase des Putsches gespielt, so löst die Karte damit gleichzeitig den Putsch aus.

Sollte in dieser Runde kein Putsch stattfinden, werden die Karten am Ende der Runde trotzdem vom Brett genommen und bleiben wirkungslos.

Wenn die Junta nach einem erfolgreichen Putsch einen neuen Präsidenten wählt, können diese Karten nicht gespielt werden.

Ist die Ämtervergabe abgeschlossen, kann die Karte nicht mehr gespielt werden. Andernfalls vergibt der neu gewählte Präsident die Ämter neu.