

V. TSAO, B. GROSSMANN, E. GOLDBERG

JUNTA

für 2-7 korrupte
Revolutionäre
ab 16 Jahren

DAS SPIEL UM MACHT,
INTRIGEN, GELD
UND REVOLUTION



SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG

Willkommen auf der wunderschönen Insel der República de las Bananas, auf der das friedliche Zirpen der Grillen nur durch regelmäßige Schießereien in der Nacht unterbrochen wird. Die Bauern der Insel sind arm, die Intellektuellen werden unterdrückt, und eine Mittelklasse ist kaum noch vorhanden. Die feuchte, schwüle Luft ist angefüllt mit Moskitos; es riecht nach Revolution und Putsch.

Die Regierung wird finanziell von einer globalen Supermacht unterstützt, die keine Fragen stellt. Eine Gruppe superreicher Familien herrscht in dem Inselstaat – nur, um das reichlich sprudelnde Entwicklungsgeld in die eigenen Taschen und auf ihre Schweizer Bankkonten zu leiten. Macht, Intrigen, Geld und Revolution sind dabei nur einige ihrer Mittel zum Zweck.

Jeder Spieler ist Repräsentant einer dieser Familien.

ÜBERBLICK

Die Standardversion von JUNTA ist für 4-7 Spieler gedacht. Darüber hinaus gibt es Sonderregeln für 2 oder 3 Spieler am Ende dieser Anleitung. Ideal ist die volle Anzahl von 7 Spielern.

Das Spiel besteht aus **2 Teilen**. Der eine Teil ist ein politisch-satirisches **Kartenspiel**. Die Spieler versuchen, mit Hilfe von Abstimmungen bzw. Wahlen, Attentaten und überraschenden Ereignissen das Geschehen zu ihren Gunsten zu beeinflussen.

Wenn aber Intrigen und Verrat überschäumen, dann wandelt sich das Spiel, und ein Putsch wird ausgerufen! Das **Putschspiel**

beginnt. Nun ist JUNTA ein strategisches Brettspiel, bei dem ihr auf dem Spielplan Marken bewegt, um die chaotischen Kämpfe während eines Putsches darzustellen. Nach einem solchen Kampf ist JUNTA wieder ein Kartenspiel – bis zum nächsten Putsch!

Spielende

Wenn der Präsident nicht mehr genügend Geldscheine vom Stapel der Entwicklungshilfe ziehen kann, endet das Spiel **sofort**. Es gewinnt dann der Spieler mit dem **meisten Geld** auf seinem Schweizer Bankkonto.

SPIELMATERIAL

Spielplan

Die Karte der Hauptstadt auf dem Spielplan benötigt ihr nur während eines Putsches. Die Stadtviertel, die Armeekasernen, die Polizeistationen, die Botschaften und die 5 Wichtigen Machtzentren bilden **Gebiete**, die durch verschieden farbige Ausfüllungen deutlich voneinander getrennt sind.

Neben der Karte der Insel befindet sich für das Politische Spiel (Teil 1 von JUNTA) die **Politikleiste** auf dem Spielplan, die anzeigt, in welcher Phase ihr euch gerade befindet. Ferner gibt es die **Putschleiste** für das Putschspiel (Teil 2 von JUNTA) sowie Felder für den Zug- und Ablagestapel der Politikkarten und für die Entwicklungshilfe-Geldscheine.



64 Politikkarten



7 Ämterkarten

mit Abbildungen auf Vor- und Rückseite



1 Karte

„Rebellenführer“



7 Karten

„Schweizer Bankkonto“



68 Marken „Kampfeinheiten“



35 Karten „Aufenthaltsorte“

mit den 7 Familienwappen der Spieler auf der Rückseite



21 Kontrollmarken

mit den 7 Familienwappen der Spieler



8 Spielstandsmarken



6 Blankokarten

für eigene Kartenideen



1 Banane



96 Geldscheine

zu 1, 2, 3 Millionen Pesos
Stückelung: 51-30-15



1 Standfuß für die Banane

6 sechseckige Würfel



Die Verfassung der „República de las Bananas“

Die Insel wird beherrscht durch den **Präsidenten** und das **Parlament**. Der Präsident wird auf Lebenszeit gewählt, besetzt die übrigen Regierungsämter **in jeder Spielrunde neu**, empfängt die Entwicklungshilfe und teilt sie zu. Der Präsident verliert sein Amt nur durch seinen Tod, Rücktritt, einen Putsch oder, indem er durch die Politikkarte „Misstrauensvotum“ abgewählt wird. Das Parlament wählt den Präsidenten und stimmt über den Haushalt des Präsidenten zur Verteilung der Entwicklungshilfe ab.

Das Parlament wird von den großen Familien der Insel kontrolliert, die bestimmte Karten verwenden können, um ihren Einfluss im Parlament zu vergrößern. Die Spieler sind also zugleich das Parlament als auch die Mitglieder der Regierung.

Die Regierungsmitglieder und ihre Aufgaben

Präsident

- kontrolliert die Palastgarde;
- zieht die Entwicklungshilfegelder ein (siehe *Phase 3: Entwicklungshilfe einziehen* auf S. 8);
- schlägt einen Haushalt vor (siehe *Phase 4: Haushalt* auf S. 8);
- vergibt die 6 übrigen Regierungsämter (siehe *Phase 2: Ämtervergabe* auf S. 7/8).

Minister für Innere Sicherheit

- kontrolliert die Polizei;
- darf das Parlament mit der Polizei besetzen, um einen abgelehnten Haushalt durchzusetzen (siehe *Phase 4: Haushalt* auf S. 8);
- darf ein freies Attentat durchführen (siehe *Phase 6: Attentate* auf S. 9/10).

General der Ersten Armeebrigade

- Kontrolliert die Erste Armeebrigade.

General der Zweiten Armeebrigade

- Kontrolliert die Zweite Armeebrigade.

General der Dritten Armeebrigade

- Kontrolliert die Dritte Armeebrigade.

Admiral der Marine

- Kontrolliert die Marine-Infanterie und führt den Beschuss mit dem Kanonenboot durch (siehe *Schritt 1: Das Kanonenboot und der Luftangriff* auf S. 13).

Kommandeur der Luftwaffe

- Kontrolliert die Fallschirmjäger und führt Luftangriffe durch (siehe *Schritt 1: Das Kanonenboot und der Luftangriff* auf S. 13).

Darüber hinaus hat jedes Regierungsmitglied **1 Stimme** bei allen Wahlen und Abstimmungen.



Das Wahlverfahren

Eine Wahl in der „República de las Bananas“ läuft immer gleich ab. Abstimmende sind der Präsident sowie das Parlament (also alle Spieler). Sie besteht stets aus **2 Wahlgängen**. Im **1. Wahlgang** macht jeder Spieler, beginnend beim Präsidenten und dann im Uhrzeigersinn reihum, eine erste Stimmabgabe. (Bei der Wahl des Präsidenten für einen Kandidaten, bei der Abstimmung über den Haushalt dafür oder dagegen.)

Zu seinen Stimmen zählen ausliegende



Einflusskarten

und



Stimmkarten, die er nun ausspielen kann. (Die Politikkarten werden auf S. 5 erklärt.)

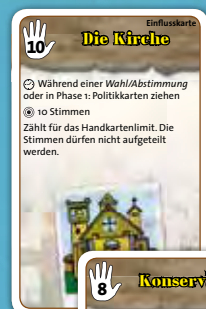
Jeder kann zusätzlich **die Stimmen seines Amtes** oder seiner Ämter nutzen. Jedes Amt hat 1 Stimme. Ein Spieler kann bei 4-7 Spielern maximal 2 Ämter, auf diese Weise also maximal 2 zusätzliche Stimmen haben. Spieler, die zu diesem Zeitpunkt tot sind, dürfen nicht mitwählen.

Außerdem hat **jeder** Spieler bereits **1 Stimme**, die ihm als **Oberhaupt der Familie** zusteht.

Stimmen aus verschiedenen Stimmkarten und Einflusskarten können auch **auf verschiedene Kandidaten** oder Optionen aufgeteilt werden. Ihr müsst sie aber immer geschlossen abgeben.



Beispiel: Klaus hat die Einflusskarte „Die Kirche“ (10 Stimmen) und „Konservative“ (8 Stimmen) vor sich ausliegen. Er kann alle 18 Stimmen verwenden, um für den Präsidentenkandidaten Klaus – also sich selbst – zu stimmen, oder die 10 Stimmen der Kirche verwenden, um für Klaus zu stimmen, und die 8 Stimmen der Konservativen nutzen, um auch Ben Wohlwollen zu signalisieren.



Anschließend gibt es einen **2. Wahlgang**, in dem die Spieler zu den bereits bestehenden Stimmen aus dem 1. Wahlgang **weitere Einfluss- und Stimmkarten** ausspielen dürfen.

Der Kandidat oder die Seite (*dafür* oder *dagegen*), die **addiert die meisten Stimmen** aus beiden Wahlgängen auf sich vereinigen kann, gewinnt die Wahl oder Abstimmung.

Bei **Gleichstand** darf der Präsident entscheiden, welche Seite gewinnt.

Der Präsident

Einen neuen Präsidenten wählen

Die Wahl des Präsidenten richtet sich nach dem allgemeinen Wahlverfahren, wie es in der Verfassung der „República de las Bananas“ steht.

Vor Spielbeginn wählt ihr außerdem einen ersten Präsidenten, dessen Wahl von diesem Wahlverfahren geringfügig abweicht (siehe *Den ersten Präsidenten wählen* auf S. 7).

Der Präsident wurde ermordet

Wird ein Präsident während der *Phase 6: Attentate* ermordet, wählen die Spieler sofort einen neuen (siehe *Das Wahlverfahren*). Der Spieler, der links vom toten Präsident sitzt, fängt mit der Wahl an.

Bei **Gleichstand** werden alle Stimmkarten abgelegt, und es wird neu gewählt. Das passiert so lange, bis es einen neuen Präsidenten gibt.

Die bisherigen Ämter des neuen Präsidenten werden vom Cousin des alten Präsidenten (siehe *Der Cousin des Präsidenten und die Ämter verstorbener Spieler* auf S. 10) übernommen. Sie haben also bis zur nächsten Phase 2: Ämtervergabe keine Auswirkungen. Der neue Präsident nimmt sich als Erkennungszeichen die Banane.

Der Präsident legt sein Amt nieder

Ein Präsident kann **jederzeit außer während eines Putsches** sein Amt niederlegen. Wählt sofort einen neuen (siehe *Das Wahlverfahren*)!

Der alte Präsident darf seine Präsidentenstimme verwenden, fängt mit der Wahl an und kann wiedergewählt werden.

Bei **Gleichstand** werden alle Stimmkarten abgelegt, und es wird neu gewählt. Das passiert so lange, bis es einen neuen Präsidenten gibt.

Der alte Präsident gibt sein gesamtes **Handgeld** an den neuen Präsidenten. Der alte Präsident bekommt die bisherigen **Ämter** des neuen Präsidenten. Der neue Präsident nimmt sich als Erkennungszeichen die Banane.

Die Politikkarten

Die Symbole im Kartentext



Wann eine Karte gespielt werden darf.



Welche Voraussetzungen für das Spielen einer Karte bestehen.



Welche Auswirkungen das Spielen der Karte hat.

Es gibt 7 **Arten** von Politikkarten (ihr erkennt sie am Symbol in der linken oberen Ecke):



Attentäter ermöglichen die Durchführung eines Attentats in *Phase 6: Attentate*.



Bestechungen ermöglichen die Kontrolle von Kampfeinheiten oder verhindern ein Attentat. Zum Ausspielen dieser Karten benötigt man immer Handgeld. Für Bestechungen ausgegebenes Handgeld wird zurück in die Schachtel gelegt. Wann diese Karten gespielt werden dürfen, ergibt sich aus dem Kartentext.



Ereignisse sind die politischen, kulturellen und militärischen Unwägbarkeiten der República de las Bananas und ermöglichen oft etwas, das nach den Regeln sonst nicht möglich wäre. Wann diese Karten gespielt werden dürfen, ergibt sich aus dem Kartentext.



Einflusskarten geben dem eigenen Kandidaten Stimmen für Wahlen. Einige davon helfen auch bei der Durchführung von Attentaten oder Bestechungen. Einflusskarten bleiben, einmal ausgelegt, im Spiel, bis das Familienoberhaupt getötet wird oder ein Umstand ausdrücklich das Ablegen einer dieser Karten verlangt. Sie zählen als Teil der Handkarten und können nicht ausgetauscht werden. Einflusskarten werden ausschließlich während einer Wahl/Abstimmung oder in *Phase 1* gespielt und liegen offen vor einem Spieler aus.



Stimmkarten haben dieselbe Funktion wie *Einflusskarten*, können jedoch ausschließlich während eines Wahlgangs/einer Abstimmung gespielt werden, um zusätzliche Stimmen zu vergeben. Diese sind jedoch nur für die aktuelle Wahl/Abstimmung gültig und werden nach deren Abwicklung auf den Ablagestapel gelegt.



Putschereignisse sind eine besondere Form von Ereignissen. Sie unterliegen den normalen Regeln für Ereignissen; jedoch können sie bis zu 2 Besonderheiten aufweisen: Sie können eine Voraussetzung haben („Hast du die Einflusskarte XY vor dir liegen, dann ...“) und/oder sie können in *Phase 8: Putsch* dazu verwendet werden, einen Putsch auszulösen, auch wenn die politische Lage des Landes derzeit *Stabil* ist. Eine Karte *Putschereignis* kann neue Einheiten ins Spiel bringen (Studenten, Aufrührer, Demonstranten, Streikende, Bankwachen, Privater Sicherheitsdienst, Christliche Milizen oder den Hubschrauber).



Geheime Parteispenden werden sofort abgelegt; dafür zieht der Spieler den obersten Geldschein vom Stapel der Entwicklungshilfe und nimmt ihn zu seinem Handgeld.

Die Spieler dürfen verdeckt gehaltene Handkarten miteinander **tauschen**, außer während der *Phase 6: Attentate* und den *Putschauswirkungen*. Alle Karten werden **nur einmal** verwendet und dann abgelegt – mit Ausnahme von Einflusskarten und allen Karten, deren Text anderes besagt.

Legt ein Spieler eine Karte offen vor sich hin, **gilt sie als gespielt**. Wenn die Voraussetzungen der Karte in diesem Moment nicht erfüllt werden können, wird sie ohne Effekt abgelegt. Ihr dürft Karten nur dann ausspielen, wenn ihr **am Zug** seid, außer ein Kartentext erlaubt euch etwas anderes.

Entwicklungshilfe

Der Stapel der Entwicklungshilfe besteht aus **96 Geldscheinen** zu 1, 2 und 3 Millionen Pesos, die auf dem entsprechenden Feld des Spielplans liegen.

Der jeweilige Präsident zieht in *Phase 3: Entwicklungshilfe einziehen* Geldscheine von diesem Stapel. Außerdem gibt es noch einige Politikkarten, die einen Zugriff auf das Geld gestatten. Die Anzahl der übrig gebliebenen Geldscheine in diesem Stapel darf niemals nachgezählt werden.



Seine eigenen Geldscheine bewahrt jeder Spieler verdeckt vor sich auf. Sie sind sein **Handgeld** – im Gegensatz zu dem Geld, das er auf seinem Schweizer Bankkonto gebunkert hat. Nur er selbst darf die Geldscheine zählen oder ansehen. Sie dürfen im Rahmen eines Handels verwendet oder auch verschenkt werden – außer man ist das Ziel eines Attentates oder steht vor dem Erschießungskommando. Die Geldscheine, die ein Spieler auf sein **Schweizer Bankkonto** überwiesen hat (siehe *Phase 7*:

Bankgeschäfte), liegen verdeckt unter seiner Spielkarte „Schweizer Bankkonto“. Sie dürfen nur von ihm selbst gezählt und auch angesehen werden – den anderen Spielern bleibt nur, ihre Anzahl durch bloßes Draufschauen abzuschätzen.

Der Entwicklungshilfestapel oder Schweizer Bankkonten dürfen niemals **zum Wechseln** von Geldscheinen verwendet werden. Zuviel bezahltes Geld verfällt. **Abgelegtes Geld** legt ihr immer zurück in die Schachtel.

AUFBAU

1. Jeder von euch entscheidet sich für eine der Familien mit den Wappen Auto, Brille, Martiniglas, Diamant, Schreibfeder, Taschenuhr sowie Zigarre und nimmt sich:
 - die 5 **Aufenthaltsortkarten** mit seinem Wappen auf der Rückseite,
 - die 3 **Kontrollmarken** mit seinem Wappen,
 - 1 Karte „**Schweizer Bankkonto**“.
2. Verteilt als Nächstes die **Spielstandsmarken** auf dem Spielplan. Legt die Marke „Politische Phase“ auf das erste Feld der Politikleiste, die Marke „Putschphase“ auf das erste Feld der Putschleiste. Die Marke „Stabil“ wird auf das Feld „Politische Lage“ gelegt „Attentat“ auf das Feld „Geheimpolizeiaktivität in der Bank“. Die übrigen Marken werden erst später während des Spiels benötigt.
3. Mischt die **Geldscheine** und legt sie verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans. Das ist der Stapel mit der Entwicklungshilfe der nächsten Jahre (also für alle übrigen Spielrunden).
4. Mischt die Politikkarten. Jeder Spieler zieht nun verdeckt **5 Karten**; der Rest wird verdeckt als Zugstapel auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

5. Verteilt die **Marken für die Kampfeinheiten** wie folgt auf dem Spielplan:
 - die jeweils 6 Marken der 3 Armeebrigaden jeweils in ihre Kasernen auf dem Spielplan;
 - je 1 Marke der Polizei in jedes der 4 Polizeireviere;
 - die 4 Marken der Palastgarde in den Präsidentenpalast;
 - die 3 Marken „Luftangriff“ und die Marke „Fallschirmjäger“ auf die entsprechenden Felder neben der Stadt;
 - die Marke „Marine-Infanterie“ auf das Feld rechts unten im Hafenbecken.

6. Ihr müsst noch den ersten Präsidenten wählen, dann kann die erste Runde in *Phase 1* des **Politischen Spiels** (S. 7) beginnen.



6. Den ersten Präsidenten wählen

Das Parlament (also alle Spieler) wählt **vor Spielbeginn** den ersten Präsidenten. Der Besitzer des Spiels darf als Erster einen oder mehrere **Kandidaten** für das Amt des Präsidenten vorschlagen – inklusive seiner eigenen Person. Dazu hat dann im Uhrzeigersinn jeder Spieler die Möglichkeit.

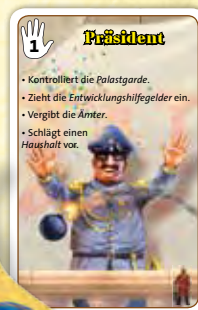
Jeder Vorschlag muss mit **mindestens 1 Stimme** erfolgen. Dazu verwendet jeder Spieler seine **Einfluss-** und **Stimmkarten** sowie die **1 Stimme**, die ihm als Oberhaupt der Familie zusteht. (nicht aber die Stimmen seiner Ämterkarte – die hat er ja zu diesem Zeitpunkt noch nicht). Jeder Spieler kann sich selbst wählen oder sich enthalten. Es ist auch möglich, die Stimmen verschiedener Karten verschiedenen Kandidaten zu geben; die Stimmen einer einzelnen Einflusskarte oder Stimmkarte gelten aber immer geschlossen für einen Kandidaten und können nicht aufgeteilt werden.

Alle für diese Vorschläge eingesetzten Stimmen zählen bereits für die Wahl. Jeder darf es ablehnen, Kandidat für das Amt des Präsidenten zu sein; auf diesen Spieler gesetzte Stimmen

verfallen. Danach wird diskutiert und verhandelt, wie es sich für ein gutes Parlament gehört.

Anschließend gibt es einen **2. Wahlgang**, in dem die Spieler zu den bereits bestehenden Stimmen aus dem 1. Wahlgang weitere Einfluss- und Stimmkarten ausspielen dürfen. Wer **addiert** die meisten Stimmen aus beiden Wahlgängen auf sich vereinigen kann, wird neuer Präsident und nimmt sich die **Präsidentenkarte** sowie als Erkennungszeichen die **Banane**.

Bei **Gleichstand** werft ihr alle eure Politikkarten einschließlich ausgelegter Einflusskarten ab; jeder bekommt 5 neue Karten. Der Besitzer des Spiels erhält den obersten Geldschein vom Entwicklunghilfestapel, und es wird erneut gewählt. Das passiert so lange, bis ein erster Präsident gewählt ist oder das Spiel mangels weiterer Geldscheine endet.



DAS POLITISCHE SPIEL Eine Spielrunde in Junta verläuft in 9 Phasen:

Phase 1: Politikkarten ziehen

Jeder Spieler zieht reihum 2 Politikkarten.

Phase 2: Ämtervergabe

Der Präsident vergibt die Ämter.

Phase 3: Entwicklungshilfe einziehen

Der Präsident zieht 8 Geldscheine vom Entwicklunghilfestapel.

Phase 4: Haushalt

Der Präsident schlägt einen Haushalt vor, das Parlament stimmt darüber ab.

Phase 5: Aufenthaltsort wählen

Jeder Spieler bestimmt einen geheimen Aufenthaltsort für sich.



Phase 6: Attentate

Attentate werden angesagt und abgehandelt.

Phase 7: Bankgeschäfte

Wenn die Bank offen ist und als Aufenthaltsort gewählt wurde, können Transaktionen mit dem Schweizer Bankkonto stattfinden.

Phase 8: Putsch

Ein Putsch kann begonnen werden. In diesem Fall geht es mit Teil 2 von JUNTA, dem *Putschspiel* (siehe S. 12), weiter.

Phase 9: Rundenende

Die Spieler handeln einige Spieleffekte ab und bereiten den Spielplan für die nächste Runde vor.

DAS POLITISCHE SPIEL IM DETAIL

Die **Marke „Politische Phase“** wird nach den einzelnen politischen Spielphasen auf der Politikleiste bewegt, um die augenblicklich stattfindende Phase anzuzeigen.

Die meisten Aktionen können nur in der entsprechenden Phase angesagt werden. Beispiel: Ein Putsch nur in der *Phase 8: Putsch* ausgerufen werden.

Während der **Phasen** haben die Spieler die Möglichkeit, zu agieren, wenn sie **am Zug** sind.

Phase 1: Politikkarten ziehen

Jeder Spieler beginnend mit dem Präsidenten und dann im Uhrzeigersinn reihum zieht **2 Politikkarten**. Sollten keine mehr auf dem Zugstapel liegen, werden die bisher abgeleg-

ten gemischt und bilden den neuen Zugstapel. Karten werden **verdeckt** gezogen und gehalten. Spieler im Exil ziehen keine Karten.

Nun hat jeder Spieler, beginnend beim Präsidenten, die Gelegenheit, Karten auszuspielen. Er darf jedoch danach **maximal 6 Karten** auf der Hand haben. **Ausgelegte Einflusskarten zählen mit zu diesem Limit.**

Kann jemand nicht genügend Karten spielen (weil er etwa keine Karten hat, die in dieser Phase gespielt werden dürfen) und auch durch Handel nicht loswerden, muss er die überzähligen Karten von der Hand oder vor sich ausliegende *Einflusskarten* abwerfen, bis er das Handkartenlimit erreicht.

Phase 2: Ämtervergabe

In dieser Phase vergibt der Präsident die anderen Ämter an die Familien, indem er den betreffenden Spielern die entsprechende Spielkarte aushändigt.



Dabei gilt:

- Der Präsident darf kein weiteres Amt haben.
- Jede Familie muss mindestens 1 Amt bekommen.
- Jede Familie darf höchstens 2 Ämter bekommen.
- Keine Familie darf 2 Armeebrigadegeneräle bekommen.

Beispiel: In einem Spiel mit 4 Spielern bekommt außer dem Präsidenten jeder 2 Ämter – 1 Amt als General und 1 weiteres Amt.

Der Präsident kann sich dabei an vorherige Absprachen halten, ist aber nicht dazu verpflichtet. Er kann einige oder alle Ämter genauso verteilen wie im letzten Spielzug. Die Ämter mit Ausnahme des Präsidentenamtes können nur in dieser Phase des Spielzuges verändert werden, selbst wenn es zwischen durch einen anderen Präsidenten geben sollte.

Phase 3: Entwicklungshilfe einziehen

Der Präsident zieht verdeckt **8 Geldscheine** vom Entwicklungshilfestapel. Er darf diese keinem anderen Spieler zeigen.

Phase 4: Haushalt

Der Präsident schlägt dem Parlament einen Haushalt vor. Er erklärt, wie er die **Entwicklungshilfe an die Spieler verteilen** will, indem er verdeckte Stapel mit Geldscheinen bildet und dabei ansagt, um wie viel Geld es sich handelt und für welchen Spieler es bestimmt ist. Dabei ist er nicht verpflichtet, bei der Nennung der Gesamtsumme jedes Stapels die Wahrheit zu sagen. Er kann auch einen geringeren Betrag nennen, als sich tatsächlich darin befindet – nicht jedoch einen höheren Betrag.

Beispiel: Ben will nicht, dass die anderen Spieler wissen, dass er Janni wohlwollend mehr Geld geben möchte, um sich seine Loyalität zu sichern; er behauptet daher bei der Verteilung des Geldes, dass Jannis Stapel nur 2 Millionen Pesos betragen würde (2x 1 Million Pesos). Tatsächlich sind jedoch 4 Millionen Pesos (2x 2 Millionen Pesos) in Jannis Stapel.

Ebenso kann der Präsident in seinem Haushalt weniger Geld als gezogen verteilen oder sogar nichts verteilen, um alles für sich zu behalten. Er darf auch mehr Geld als gezogen versprechen, wenn er die dazu nötigen Millionen Pesos in seinem Handgeld hat. Der Präsident darf jedoch keinen Haushalt vorschlagen, der ein Wechseln der Geldscheine durch die anderen Spieler voraussetzt; er darf Geldscheine nur durch Verwendung seines Handgeldes wechseln.

Beispiel: Wenn der Präsident 8 Scheine mit dem Wert von je 3 Millionen Pesos gezogen hat, kann er vorschlagen, dem Minister für Innere Sicherheit 15 Millionen und dem General der Ersten Armeebrigade 6 Millionen zuzuschicken. 3 Millionen gehen an den Kommandeur der Luftwaffe. 1 weitere Million für den Admiral der Marine kann er nur dann vorschlagen, wenn er einen 1 Million Pesos-Schein in seinem Handgeld hat.

Sobald der Haushalt vorgeschlagen wurde, stimmt das Parlament, also die Spieler, im normalen Wahlverfahren (siehe S. 4) darüber ab. Wird der Haushalt angenommen, verteilt der Präsident nun die Geldscheine an die Spieler. Die nun an die Spieler ausgeteilte Geldsumme in den jeweiligen Stapeln darf höher sein als das, was er beim Zusammenstellen der Stapel behauptet hatte – **niedriger** allerdings **nicht**.

Wenn die Spieler den Haushalt allerdings stattdessen **abgelehnt** haben, wird die Marke „Stabil“ auf dem Feld *Politische Lage* für den Rest der Spielrunde gegen die Marke „Instabil“ ausgetauscht.



Einen so abgelehnten Haushalt kann jetzt der **Minister für Innere Sicherheit** doch noch **mit Gewalt durchsetzen**, indem er alle Einheiten der **Polizei** in das Gebiet Parlament auf dem Spielplan legt. Der Präsident verteilt nun den Haushalt wie vorgeschlagen. Die **Bank** schließt dann jedoch für eine ausgedehnte Mittagspause; für den Rest der Spielrunde wird daher auf das Feld „Die Bank hat geöffnet“ die Marke „Mittagspause“ gelegt.

Verzichtet der Minister auf die gewaltsame Durchsetzung, und der Haushalt ist gescheitert, schließt die Bank für ausgedehnte Ferien: Die Marke „Bankferien“ wird auf das Feld „Die Bank hat geöffnet“ gelegt.



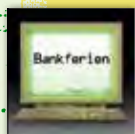
Zudem **behält** der **Präsident** alle Geldscheine des vorgeschlagenen Haushaltes für sich.

Der Haushalt und die Bank



Mittagspause

Ist die Bank aufgrund eines gewaltsam durchgesetzten Haushaltes in die ausgedehnte Mittagspause gegangen, können die Spieler in *Phase 7: Bankgeschäfte* **keine Transaktionen** mit ihrem Schweizer Bankkonto durchführen. Stattdessen können Spieler, die in *Phase 5: Aufenthaltsort wählen* die Bank gewählt haben, erst in **Phase 9: Rundenende** beginnend mit dem Präsidenten ihre Transaktionen durchführen.



Bankferien

Wurde der Haushalt abgelehnt, macht die Bank Ferien, und **kein Spieler** kann **bis zur nächsten Runde** Bankgeschäfte tätigen, egal, ob er sich in der Bank befindet oder nicht.

Phase 5: Aufenthaltsort wählen

Jeder Spieler wählt nun einen Ort, an dem er sich für den Rest der Spielrunde aufhalten möchte, oder entscheidet sich für das **Exil**.

Zur Auswahl stehen **5 Orte**:

- Bank,
- Hauptquartier (Headquarter),
- Zuhause,
- Bei der Geliebten (Freundin)
- Nightclub (Night-Club).

Jeder Spieler hat entsprechende **Aufenthaltsortkarten**. Alle Spieler wählen geheim einen Aufenthaltsort aus und legen ihn **verdeckt** vor sich ab. Die anderen 4 Karten kommen verdeckt beiseite. Der Aufenthaltsort hat nichts mit dem Stadtplan zu tun, er wird einzig und allein durch die Spielkarten der entsprechenden Orte bestimmt und festgehalten.

Die Orte

Nicht jeder Ort, den man wählen kann, hat auch Aktionsmöglichkeiten im Verlaufe des Spiels. 3 Orte sind nur dazu da, einen Attentäter (siehe *Phase 6: Attentate* auf S. 9/10) zum Erfolg zu führen oder ihn zu verwirren. 2 Orte haben einen direkten Nutzen:

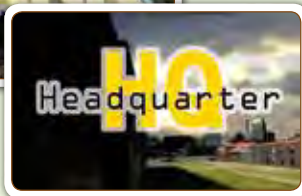
Die Bank

Wer die Bank als seinen Aufenthaltsort wählt, wird später eventuell die Möglichkeit haben, mit seinem **Schweizer Bankkonto Transaktionen** durchführen zu können (siehe *Phase 7: Bankgeschäfte* auf S. 10 und *Phase 9: Rundenende* auf S. 11).

Das Hauptquartier

Wer das Hauptquartier als seinen Aufenthaltsort wählt, wird später die Möglichkeit haben, einen **Putsch auszulösen**, auch wenn die *Politische Lage* momentan *Stabil* ist.

Die Orte **Zuhause**, **Freundin** und **Night-Club** haben dagegen keinen direkten Nutzen.



Im Exil

Wer als Aufenthaltsort das *Exil* wählen möchte, sagt dies offen an und legt 1 seiner Kontrollmarken auf eine beliebige Botschaft auf dem Spielplan. Solange der Spieler im Exil weilt, befindet er sich **außerhalb des eigentlichen Spiels**. Er ist in *Phase 6: Attentate* geschützt, kann aber auch selbst keine Attentate verüben. Ebenso wenig kann er während der *Putschauswirkungen* vom Präsidenten (alt oder neu) exekutiert werden. Ein Spieler im Exil darf nicht an Wahlen/Abstimmungen teilnehmen und während eines Putsches seine Truppen nicht kommandieren – seine Einheiten bleiben unbewegt stehen.

Seine Ämter behält ein Spieler im Exil grundsätzlich bis zur nächsten *Phase 2: Ämtervergabe*.

Will der **Präsident** ins Exil gehen, muss er zuerst sein Amt niederlegen, so dass es sofort Neuwahlen gibt.

Aus dem Exil heimkehren

Ein Spieler im Exil kann in *Phase 9: Rundenende*, **nachdem** die übrigen Spieler gegebenenfalls ihre Bankgeschäfte getätigt haben, gegen die Zahlung von **1 beliebigen Geldschein** aus seinem Handgeld auf die Insel heimkehren. Weigert sich der Spieler zurückzukehren, muss er **1 Geldschein** von seinem **Schweizer Bankkonto** abgeben, um sein luxuriöses Leben im Ausland zu finanzieren.

Kann ein Spieler die Rückkehrkosten **nicht aus seinem Handgeld bezahlen**, muss er zur Strafe ebenfalls **1 Geldschein** von seinem **Schweizer Bankkonto** abgeben. Hat er weder Handgeld noch Geld auf dem Schweizer Bankkonto und lebt nur vom Wohlwollen ausländischer Großmächte, bezahlt er nichts. In jedem Fall darf er dann wieder normal zurückkehren.

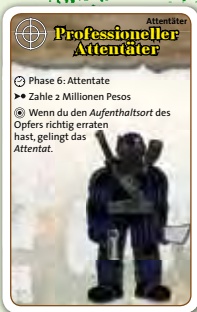
Hinweis: Ein Spieler im Exil kann gewinnen, wenn das Spiel zu Ende ist und er genug Geld auf seinem Schweizer Bankkonto hat.

Phase 6: Attentate

In dieser Phase habt ihr die Gelegenheit, den Aufenthaltsort eines Mitspielers erraten und ihn mit einer *Attentäterkarte* zu töten.

Zuerst kündigt der Minister für Innere Sicherheit alle seine Attentate an. Der Minister kontrolliert die **Geheimpolizei** und hat ein „**freies**“ Attentat, das er ankündigen kann, auch **ohne** eine *Attentäterkarte* spielen zu müssen. Andere Attentate (auch zusätzliche durch den Minister) sind dagegen nur mittels einer *Attentäterkarte* möglich. Nach dem Minister für Innere Sicherheit geht es **im Uhrzeigersinn** reihum, so dass jeder einmal die Gelegenheit hat, Attentate anzukündigen.

Ein Attentat wird **angekündigt**, indem der Spieler die *Attentäterkarte* ausspielt sowie das beabsichtigte Opfer benennt und dessen *Aufenthaltsort rät* – siehe *Phase 5: Einen Aufenthaltsort wählen*. Ihr deckt eure Aufenthaltsortkarten erst auf, wenn alle Attentate angekündigt sind. Wenn ein Attentat gegen einen Spieler am richtigen Ort angesagt wurde, ist dieser Spieler tot – außer die Karte des Attentates oder eine andere Politikarte bestimmt es anders. Attentate werden in der **Reihenfolge**, in der sie angekündigt wurden, abgehandelt. Auch das Attentat eines mittlerweile ermordeten Spielers wird dabei durchgeführt.



Jeder Spieler darf **so viele Attentate verüben**, wie er *Attentäterkarten* hat. Er kann dabei denselben Spieler mehrfach oder verschiedene Spieler wählen. Er kann auch verschiedene oder gleiche Aufenthaltsorte wählen. Er muss die entsprechenden *Attentäterkarten* auf einmal ausspielen.

Die **Geheimpolizei** des Ministers für Innere Sicherheit darf höchstens jede 2. Spielrunde ihr freies Attentat in der **Bank** versuchen.

Die Marke „Attentat der Geheimpolizei“ wird bis zum Ende der *Phase 6: Attentate* der nächsten Spielrunde durch die Marke „Kein Attentat“ ersetzt. Während die Marke „Kein Attentat der Geheimpolizei“ ausliegt, darf die Geheimpolizei kein Attentat in der Bank durchführen, selbst wenn mittlerweile ein anderer Spieler der Minister für Innere Sicherheit ist. Andere Attentate sind hiervon nicht betroffen.

Auswirkungen eines Attentates

Ein durch ein Attentat gestorbener Spieler legt sofort seine Handkarten (inklusive der offen liegenden Einflusskarten) ab und gibt sein gesamtes Handgeld an den Auftraggeber des erfolgreichen Attentates. Wenn ein Spieler durch einen bereits toten Spieler ermordet wird, kommt sein Handgeld aus dem Spiel.

Der **ermordete Spieler** bleibt bis zum Ende der laufenden Spielrunde tot. Er kann keinerlei Aktionen unternehmen, bis seine Familie zu Beginn der nächsten Spielrunde ein neues Oberhaupt präsentiert. Wurde der **Präsident** getötet, gibt es, sobald ihr alle Attentate dieser Phase abgehandelt habt, umgehend Neuwahlen nach dem normalen **Wahlverfahren** (siehe S. 4).

Wenn ein Spieler durch ein Attentat stirbt, wird die Marke „Stabil“ der Politikleiste gegen die Marke „Instabil“ ausgetauscht.

Schweizer Bankkonten werden niemals durch den Tod eines Spielers beeinflusst. Wenn alle Spieler gleichzeitig durch Attentate sterben, gewinnt niemand das Spiel.

Tipp: Da alle Bankgeschäfte erst nach dieser Phase erledigt werden, ist es immer ein Risiko, in der Bank zu sein!

Beispiele für Attentate

Andy, Birger und Daniel erklären Attentate in dieser Reihenfolge:

- Andy und Daniel erklären beide Attentate gegen Birger am selben Ort. Da Birger tatsächlich dort weilt, ist er damit tot, und sein Handgeld geht an Andy, da dieser das Attentat zuerst erklärt hat.
- Andy erklärt ein Attentat gegen Birger und umgekehrt. Beide liegen richtig. Beide sind damit tot; ihr Handgeld kommt aus dem Spiel.
- Andy tötet Birger, und Birger tötet Daniel. Birgers Handgeld geht an Andy; Daniels Handgeld kommt aus dem Spiel.
- Andy tötet Birger, und Daniel tötet Andy. Birgers Handgeld geht an Andy und dann zusammen mit Andys Handgeld an Daniel.
- Andy als Minister des Inneren kündigt sein freies Attentat auf Daniel in der Bank an. Außerdem spielt er eine Attentäterkarte und kündigt ein Attentat gegen Birger „Bei der Geliebten“ an. Birger und Daniel verzichten dagegen auf Attentate. Daniel deckt als Aufenthaltsort das „Hauptquartier“ auf, ist also gerettet. Birger ist zwar in der Bank, aber ist ebenfalls gerettet.

Der Cousin des Präsidenten und die Ämter verstorbener Spieler

Wenn jemand während der *Phase 6: Attentate* gestorben ist, kann der Cousin des Präsidenten (= der Spieler des Präsidenten) maximal 1 Amt übernehmen. Der Präsident entscheidet also über die Stimme dieses Amtes und kontrolliert die zugehörigen Einheiten. Ein Wechsel des vom Cousin des Präsidenten besetzten Amtes ist nur in der nächsten *Phase 2: Ämtervergabe* möglich.

Auch wenn mehrere Ämter frei sind, darf der Präsident nur 1 davon durch seinen Cousin besetzen. Andere freie Ämter werden ihre Stimmen nicht vergeben, und ihre Einheiten verhalten sich strikt neutral in einem möglichen Putsch. Ist der Minister für Innere Sicherheit tot, können seine Spezialfähigkeiten in keinem Fall verwendet werden.

Phase 7: Bankgeschäfte

In dieser Phase dürfen nun alle Spieler beginnend beim Präsidenten, die als Aufenthaltsort die Bank gewählt haben und nicht tot sind, Geld **einzahlen** und/oder **abheben**, wenn die **Bank offen** ist. Ist die Bank momentan nicht geöffnet, muss diese Phase übersprungen werden (siehe Kasten *Der Haushalt und die Bank* auf S. 9).

Einzahlen und Abheben

Die Spieler **zahlen** auf ihr Schweizer Bankkonto **ein**, indem sie Geldscheine aus dem eigenen Handgeld unter ihre Spielkarte *Schweizer Bankkonto* legen. Geld **heben** sie **ab**, indem sie Geldscheine von dort wieder zu ihrem Handgeld nehmen. Geld auf dem **Schweizer Bankkonto** kann nur dort bleiben oder abgehoben werden. Insbesondere dürft ihr es nicht für Bestechungen, Attentate oder Handel untereinander verwenden – außer, ihr hebt es vorher von eurem Konto ab.

Tipp: Geld auf dem Schweizer Bankkonto ist sehr sicher. Nur durch Geld auf dem Schweizer Bankkonto könnt ihr gewinnen! Man muss schon einen sehr guten Grund haben, es wieder abzuheben, aber verboten ist das nicht.

Phase 8: Putsch

Zu Beginn jeder Spielrunde liegt auf dem Feld *Politische Lage* der Politikleiste die Marke „Stabil“. Während einer Runde wird die **Marke** in mehreren Fällen gegen „Instabil“ ausgetauscht. Nun darf jeder Spieler mit Ausnahme des Präsidenten einen Putsch auslösen. Wer als Aufenthaltsort das **Hauptquartier** gewählt hat (und noch lebt), darf einen Putsch allerdings auch **ohne** eine **instabile Lage** auslösen.

Die Marke „Instabil“ wird ausgelegt, wenn:

- der Haushaltsvorschlag des Präsidenten abgelehnt wurde (siehe *Phase 4: Der Haushalt* auf S. 8);
- ein Spieler durch ein Attentat ums Leben kommt (siehe *Phase 6: Attentate* auf S. 9/10);
- eine Politikarte mit einem Putschereignis gespielt wird.



Beginnend beim Spieler links vom Präsidenten haben die Spieler reihum die Möglichkeit **einen Putsch auszulösen**, indem sie ihn beginnen, oder zu **verzichten**.

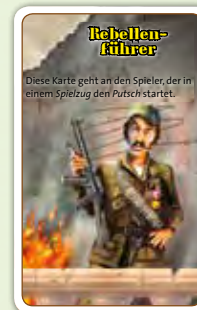
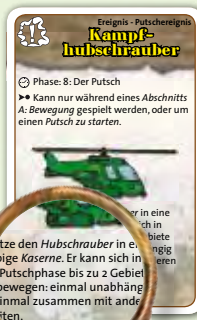
Einen Putsch beginnen

Ein ausgelöster Putsch **kann begonnen** werden durch:

- eine Karte *Putschereignis*, die neue Einheiten ins Spiel bringt (*Studenten, Aufrührer, Demonstranten, Streikende, Bankwachen, Privater Sicherheitsdienst, Christliche Milizen* oder den *Hubschrauber*);
- einen Spieler, der die Einheiten seines Amtes bewegt (das ist damit schon die erste Bewegung in der *Rebellenphase*; ihr dürft diese Einheiten in der *Rebellenphase* also kein zweites Mal bewegen);
- die Ansage des Admirals der Marine, mit dem Kanonenboot, oder des Kommandeurs der Luftwaffe, mit einem Luftangriff, schießen zu wollen.

Wer den Putsch beginnt, nimmt sich die Karte **Rebellenführer**.

Sobald der Putsch beginnt, geht es mit dem **Putschspiel** (siehe unten) weiter. Löst in dieser Runde **kein Spieler einen Putsch** aus, geht es mit *Phase 9: Rundenende* weiter.



Wenn mehrere Spieler gleichzeitig einen Putsch auslösen, beginnt der Spieler den Putsch, der im Uhrzeigersinn dem Präsidenten am nächsten sitzt.

Phase 9: Rundenende

Hatte die Bank eine *Mittagspause*, ist sie jetzt wieder geöffnet (entfernt die Marke), und Spieler mit dem **Aufenthaltort Bank** dürfen nun, beginnend beim Präsidenten, ihre Bankgeschäfte erledigen.

Die Marke „Instabil“ wird wieder gegen „Stabil“ ausgetauscht, und eventuelle Marken vom Feld *Bank ist geöffnet* werden entfernt. Die Marke „Politische Phase“ wird auf das erste Feld der Politikleiste, die Marke „Putschphase“ auf das erste Feld der Putschleiste zurückgesetzt.

Wenn es einen Putsch gab, kommen alle Marken der Einheiten wieder an ihre Ausgangsposition auf dem Spielplan zurück.

Lag die Marke „Kein Attentat“ schon eine volle Runde aus, wird stattdessen die Marke „Attentat“ ausgelegt. Anderenfalls bleibt sie liegen.

Alle toten Spieler gelten jetzt wieder als lebendig — ein neues Oberhaupt der Familie hat sich durchgesetzt. Ebenso dürfen Spieler heimkehren, die sich im Exil befinden (siehe *Aus dem Exil heimkehren* auf S. 9).

Damit endet die laufende Spielrunde, und eine neue kann mit *Phase 1: Politikkarten* ziehen beginnen.

DAS PUTSCHSPIEL

Wenn es durch demokratische Prozesse keine zufrieden stellende Einigung gibt, tritt Plan B in Kraft: Geh auf die Straße und bring deinen Unmut mit Feuerkraft zum Ausdruck! Nichts zeigt dem Präsidenten deine Unzufriedenheit mit seiner Politik so gut wie die Bombardierung seines Palastes.

Der Putsch ist ein Teilspiel von JUNTA, und nur hier werden die Einheiten und der Plan der Stadt verwendet.

Nach dem Putsch geht es mit dem Politischen Spiel, genauer gesagt mit *Phase 9: Rundenende*, weiter.

Erste Aufstellungen

Die Mehrzahl der militärischen Einheiten startet immer an denselben Positionen (siehe *Aufbau* auf S. 6). Die **Polizei** startet entweder in den Revieren oder zusammengezogen im Parlament, falls der Minister zuvor den Haushalt durchgesetzt hat. Einheiten, die in einem Putsch **vernichtet** werden, stehen **für den nächsten Putsch** wieder zur Verfügung.

Überblick über das Putschspiel

Zu Beginn eines Putsches bewegt der **Rebellenführer** seine Einheiten zuerst. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler die Gelegenheit hatte, seine Einheiten ein erstes Mal zu bewegen. Ein Spieler, der seine Einheiten in dieser ersten Phase, der *Rebellenphase*, bewegt oder angreift, **gilt** allerdings **als Rebell**. Folglich darf der Präsident seine Einheiten in der ersten Phase weder bewegen noch im Rahmen eines

Schusswechsels **zurückschießen**. Gleiches gilt natürlich für die Mitspieler, die **regierungstreu** bleiben möchten.

Nach der ersten *Rebellenphase* gibt es **6 weitere**, vollständige **Putschphasen**.

Jede Putschphase (inklusive der ersten Rebellenphase) ist unterteilt in die Abschnitte **Bewegung** und **Kampf**. Im Abschnitt **Bewegung** bewegt in der genannten Zugreihenfolge jeder Spieler seine Einheiten. Hierbei dürfen auch passende Politikkarten gespielt werden. Nachdem alle Einheiten bewegt wurden, findet der **Kampf** statt. In diesem Abschnitt dürfen nun keine Karten mehr gespielt werden.

Am Ende der 6. Putschphase entscheidet sich, ob die Rebellen oder die dem Präsidenten loyalen regierungstreuen Truppen gewonnen haben. Die Seite, die **die Mehrheit** der **5 Wichtigen Machtzentren** (die roten Gebiete auf dem Spielplan) besetzt hält, gewinnt.

Am Ende jeder Putschphase wird die Marke „Putschphase“ auf der Putschleiste 1 Feld weiter gesetzt.



PUTSCHSPIEL

Wenn sich während eines Putsches alle Spieler über den Ausgang des Putsches einig sind, kann das Putschspiel auch abgebrochen und gleich zu *Phase 9: Rundenende* übergegangen werden.

Putschspiel

Ein Putsch läuft wie folgt ab:

- Rebellenphase (Putschphase 0)
- Putschphase 1
- Putschphase 2
- Putschphase 3
- Putschphase 4
- Putschphase 5
- Putschphase 6



Jede Phase wird in 2 Abschnitte unterteilt:

- A:** Bewegung;
- B:** Kampf.

Der Kampf unterteilt sich wiederum in diese Schritte:

1. Beschuss durch Kanonenboot und Luftangriffe;
2. Schusswechsel (je 3) in jedem angesagten Gebiet.

Rebellen und Regierungstreue

Ein Spieler kann auf 2 Wegen zum **Rebellen** werden:

- Er bewegt sich in der ersten Rebellenphase und/oder schießt.
- Er beschießt zu einer beliebigen Zeit während des Putsches die Palastgarde (unabhängig davon, wer diese kontrolliert).

Ein Rebellenspieler dreht seine Ämterkarte um, so dass sie die Rebellenseite zeigt. Möchte ein Spieler **regierungstreu** bleiben, darf er sich in der ersten Rebellenphase weder bewegen noch zurückschießen. Wer einmal ein Rebelle ist, bleibt das für den Rest des Putsches. Der Präsident kann niemals Rebelle werden.



Einheiten tot oder sich im Exil befindlicher Spieler

Da tote oder sich im Exil befindliche Spieler ihre Einheiten nicht kontrollieren dürfen, werden diese während des Putsches komplett **ignoriert**. Sie bewegen sich nicht, schießen nicht, können nicht beschossen werden und zählen nicht für die Kontrolle von Gebäuden.

Ausnahmen sind vom Cousin des Präsidenten kontrollierte Einheiten.

Ablauf einer Putschphase (inkl. Rebellenphase)

Abschnitt A: Bewegung

Rebellenphase (Putschphase 0)

In der Rebellenphase bewegt der **Rebellenführer** seine Einheiten zuerst. Dann bewegen alle anderen Rebellen im Uhrzeigersinn ihre Einheiten. (Wer regierungstreu bleiben will, muss hier aussetzen!)

Reaktion der Polizei

Wenn ein Rebellenspieler in der Rebellenphase **durch eine passende Politikarte** Aufrührer, Studenten, Streikende oder Demonstranten ins Spiel gebracht hat, darf der **Minister für Innere Sicherheit** während seiner Bewegung in der ersten Putschphase einige oder alle seine Einheiten der Polizei **auf eines oder einige der Gebiete** mit diesen neuen Einheiten ziehen. Das zählt nicht als Bewegung, und die Entfernung der Einheiten voneinander spielt dabei keine Rolle. Ebenso wenig spielt es eine Rolle, ob der Minister Rebelle oder regierungstreu ist.

Für ab der ersten Putschphase ins Spiel gebrachte Einheiten steht dem Minister diese Möglichkeit nicht mehr offen.

Putschphase (1-6)

Ab der ersten echten Putschphase zieht der Spieler, der links vom Rebellenführer sitzt, seine Einheiten zuerst, und dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. In jeder der 6 Putschphasen gibt es somit einen **neuen Startspieler**, der sich die *Banane* nimmt: der links vom jeweils alten Startspieler sitzende Spieler. In allen Putschphasen dürfen sich sowohl die Rebelleneinheiten als auch die regierungstreuen Einheiten bewegen.

Während des Bewegungsabschnitts dürfen **eine oder alle Einheiten** eines Spielers in einem Gebiet – Stapel genannt – in ein **angrenzendes** Gebiet bewegt werden. Dabei können Einheiten in dem alten Gebiet zurückgelassen werden.

Ein Spieler darf pro Putschphase **nur die Einheiten 1 Gebietes bewegen**, unabhängig davon, wie viele Stapel Einheiten er kontrolliert. Er kann also nicht Einheiten verschiedener Gebiete bewegen.

*Ausnahmen: Hat der **Cousin des Präsidenten** ein Amt inne, darf der Präsident eine zusätzliche Bewegung mit diesen Einheiten machen. Das geschieht zu dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler, dessen Amt der Cousin des Präsidenten übernommen hat, eigentlich an der Reihe wäre.*

*Der **Hubschrauber** (der nur durch eine spezielle Putschereignis-Karte ins Spiel kommt) darf sich bis zu 2 Gebiete weit bewegen. Er kann sich also mit einer Einheit zusammen 1 Gebiet bewegen und danach alleine 1 weiteres Gebiet, oder er bewegt sich auf das Gebiet einer eigenen Einheit und mit dieser zusammen 1 weiteres Gebiet.*

Kein Spieler ist gezwungen, sich zu bewegen.

Einheiten übertragen

Ein Spieler darf beliebige seiner Einheiten **anderen Spielern übertragen** oder diese mit anderen Spielern **tauschen**. Das wird mit den Marken „Kontrolle“ der einzelnen Familien gekennzeichnet und darf niemals dazu führen, dass eine Einheit mehr als einmal pro Putschphase bewegt wird oder kämpft.

Die Kontrolle von Einheiten kann niemals geteilt werden.



Fallschirmjäger und Marine-Infanterie

Der **Kommandeur der Luftwaffe** kontrolliert die Einheit der Fallschirmjäger. Während der ersten Bewegung des Kommandeurs darf die Einheit Fallschirmjäger auf jedem beliebigen Gebiet des Stadtplans landen. Das zählt **nicht** als Bewegung.

Der **Admiral der Marine** kontrolliert die Einheit der Marine-Infanterie. Diese darf während der ersten Bewegung des Admirals in einem an das Hafenbecken angrenzenden Gebiet (also dem Hafenviertel oder dem Südhafen-Vorort) oder der Kaserne der Ersten Armeebrigade anlanden. Das zählt **nicht** als Bewegung.

Beide Einheiten bewegen sich im weiteren Verlauf des Putsches normal. Ein erneutes „Anlanden“ ist erst im nächsten Putsch möglich.

Neue Einheiten

Durch das **Ausspielen von Politikkarten** (Putschereignis-Karten) können neue Einheiten ins Spiel gebracht werden. Die Karten bestimmen Anzahl, Art und Startfeld der neuen Einheiten. Neue Einheiten dürfen **sofort bewegt** werden, wenn der betreffende Spieler seine Bewegung noch nicht verbraucht hat.



Abschnitt B: Kampf

Ein Kampf kann in jedem Gebiet stattfinden, in dem sich Einheiten verschiedener Spieler befinden.

Kämpfe werden in 2 Schritten abgehandelt. Sie werden **Gebiet für Gebiet** durchgeführt. Erst wenn die Kämpfe in einem Gebiet vollständig abgehandelt sind, geht es mit dem nächsten Gebiet weiter. Der **Rebellenführer** bestimmt die Reihenfolge der Kämpfe, in der es zu einem **Schusswechsel** kommt.

Wenn die beteiligten Spieler darauf verzichten, findet in einem Gebiet kein Schusswechsel statt.

Schritt 1: Das Kanonenboot und der Luftangriff

Zuerst werden das Kanonenboot und der Luftangriff abgehandelt. Der Spieler (Admiral der Marine oder Kommandeur der Luftwaffe), der im Uhrzeigersinn am Nächsten beim Präsidenten sitzt, beginnt. Er sagt nun den Beschuss 1 Stapels Einheiten an. Dieser Beschuss kann gegen beliebige Einheitenstapel gerichtet sein. Es gibt also keine „Reichweite“.

Das Kanonenboot kann **einmal in jeder Putschphase** schießen.

Der Kommandeur der Luftwaffe kann pro Putsch **in 3 verschiedenen Putschphasen** je 1 Luftangriff ansagen. Nach einem erfolgten Luftangriff wird eine Marke „Luftangriff“ umgedreht.

Wird eine gegnerische Einheit von solch einem Beschuss getötet, kann das dazu führen, dass eine Einheit, die vorher noch an einem Kampf beteiligt gewesen wäre, nun nicht mehr schießen darf, da sie jetzt vernichtet ist.

Schritt 2: Schusswechsel

Stehen in demselben Gebiet Einheiten verschiedener Spieler, kann es dort zu Kämpfen kommen. Der Rebellenführer gibt nun die **Reihenfolge** der Gebiete vor, in der gekämpft werden

soll. Nach jedem Feld kann sich der Rebellenführer für ein anderes Gebiet entscheiden, bis alle Gebiete, auf denen Einheiten **gegnerischer Spieler** stehen, abgehandelt wurden. Wenn alle Beteiligten darauf verzichten, findet in dem fraglichen Gebiet kein Kampf statt.

Wichtig: Die Gebiete, in denen die Palastgarde weilt, werden immer abgehandelt, da durch deren Beschuss ein Spieler auch während eines Putsches noch zum Rebellen werden kann.

Der Kampf in einem Gebiet wird in **3 Schusswechseln** abgehandelt, die ihr auswürfelt. Während eines Schusswechsels kann jede Einheit in dem Gebiet **einmal angreifen**. Alle Angriffe finden **gleichzeitig** statt.

Hinweis: In der Rebellenphase muss ein Spieler, der regierungstreu bleiben will, darauf verzichten, an einem Schusswechsel teilzuhaben und zurückzuschießen.

Nach jedem Schusswechsel werden Verluste sofort vom Spielplan entfernt. Ist ein Schusswechsel abgehandelt, geht es mit dem nächsten Schusswechsel in dem Gebiet weiter, bis alle 3 Schusswechsel abgehandelt sind.

Beispiel: Andys Einheiten töten einige von Birgers Einheiten mit einem Angriff – Birgers getötete Einheiten dürfen im Rahmen desselben Schusswechsels noch zurückschießen, bevor sie entfernt werden.

Alle an einem Kampf in demselben Gebiet beteiligten Spieler dürfen für jeden Schusswechsel neu entscheiden, wie viele und welche ihrer Einheiten welchen Spieler angreifen. Er kann also nicht auf einzelne Einheiten eines Spielers schießen.

Einheiten, die sich in dieser Phase aus einem anderen Gebiet zurückgezogen haben (siehe Rückzug), gelten als **fliehend** und dürfen nicht als Ziel benannt werden.

Würfel und Kampfergebnisse

Jede Spielmarke einer Einheit hat eine Nummer in Klammern hinter ihrem Namen. Das ist die **Anzahl der Angriffe**, die diese Einheit hat.



Die mit einer **(1)** markierten Einheiten gelten als **bewaffnet**, man würfelt mit **1 Würfel pro solcher Einheit**.

Unbewaffnete Einheiten haben ein **(1/2)** hinter ihrem Namen stehen – würfelt **für je 2 solcher Einheiten** unter eurer Kontrolle in einem Gebiet **mit 1 Würfel** (abgerundet).

Die Einheiten der **Palastgarde** sind mit **(1*)** gekennzeichnet – für sie würfelt ihr mit 1 Würfel, außer die Einheit befindet sich im Präsidentenpalast. Dann würfelt ihr sogar mit 2 Würfeln.

Für das **Kanonenboot (3)** wird mit **3 Würfeln** geworfen. Ein **Luftangriff (6)** wird sogar mit **6 Würfeln** durchgeführt.

Jede gewürfelte „6“ vernichtet 1 der gegnerischen Einheiten in dem entsprechenden Gebiet **nach Wahl des Getroffenen**, und sie wird vom Stadtplan entfernt.

Rückzug

Der oder die Spieler, die die wenigsten Einheiten in einem Gebiet verloren haben, ziehen sich nicht zurück und können, wenn sie sich darüber einig sind, **verbieten**, dass einige oder alle anderen Spieler sich **zurückziehen**. Ansonsten müssen alle übrigen Spieler ihre Einheiten zurückziehen. (Bei einem Gleichstand zieht sich niemand zurück.) Dabei können sie in jedes angrenzende freie Gebiet ziehen oder in ein Gebiet mit anderen Einheiten, deren Spieler das alle einstimmig erlauben. Ist kein Rückzug möglich, werden die Einheiten vom Spielplan entfernt.

Die Reihenfolge mehrerer gleichzeitig stattfindender Rückzüge wird durch die derzeitige Zugreihenfolge bestimmt.

Hinweis: Einheiten, die sich während einer Phase zurückgezogen haben, sind fliehend und dürfen für den Rest dieser Phase weder selbst schießen noch das Ziel eines Beschlusses werden.

Botschaften

Auf den Gebieten der Botschaften ist kein Kampf erlaubt. Beliebig viele Spieler dürfen Einheiten in diesen Gebieten haben.

Das Ende eines Putsches

Seiten wählen

Angefangen mit dem Rebellenführer und dann weiter im Uhrzeigersinn müssen sich alle Spieler nach dem Ende der 6. Putschphase entscheiden, ob sie **für den Präsidenten oder für die Rebellen** sind.

Ein Spieler kann sich für die Rebellen entscheiden, obwohl er vorher regierungstreu war und umgekehrt. Der Präsident darf sich niemals für die Rebellen entscheiden, sondern ist – natürlich – immer für den Präsidenten.

Putzsieg

Die **Rebellen kontrollieren** ein Gebiet, wenn alle Einheiten in diesem Gebiet Spielern gehören, die sich bei der Seitenwahl für die Rebellen entschieden haben – unabhängig davon, ob einige dieser Spieler mal regierungstreu waren.

Wenn keine Einheit in einem Gebiet oder mindestens 1 Einheit dort ist, die einem regierungstreuen Spieler gehört, gilt dieses Gebiet als **vom Präsidenten kontrolliert**.

Die Seite, die **3 der 5 Wichtigen Machtzentren (Zentralbank, Parlament, Präsidentenpalast, Radiosender und Bahnhof)** kontrolliert, gewinnt den Putsch.

Puttsch Auswirkungen

Hat die Seite des Präsidenten gewonnen, darf der Präsident einen der Rebellen an das **Erschießungskommando** übergeben und töten. (Sein Handgeld geht an den Präsidenten.) Dann ist der Putsch beendet, und es geht mit *Phase 9: Rundenende* auf S. 11 weiter.

Hat die Seite der Rebellen gewonnen, bilden die Rebellen spieler sofort eine **Junta**, um einen neuen Präsidenten zu wählen.

Wenn die Rebellen gewinnen, gibt es:

- den Präsidenten;
- regierungstreu, also dem Präsidenten ergebene Spieler, die sich auch bei der Seitenwahl weiterhin für den Präsidenten entschieden haben;
- vormals regierungstreu Spieler, die sich bei der Seitenwahl auf die Seite der Rebellen gestellt haben;
- Rebellen, die sich bei der Seitenwahl wieder auf die Seite des Präsidenten gestellt haben;
- Rebellen, die bei der Seitenwahl auch weiterhin Rebellen geblieben sind.

Die Junta der Rebellen

Vormals regierungstreu Spieler, die sich am Ende des Putsches bei der Seitenwahl noch auf die Seite der Rebellen geschlagen haben, gehören nicht zu dieser Junta!

Die Junta der Rebellen wählt nun **unter sich einen neuen Präsidenten**. Dies funktioniert **nicht nach dem normalen Wahlverfahren**, sondern unterliegt eigenen Regeln:

Jedes Mitglied der Junta hat genau **1 Stimme** als Oberhaupt seiner Familie. Stimmen von Ämtern, Stimmkarten und Einflusskarten zählen also hierbei nicht. Kommt es zu einem Gleichstand, entscheidet der Rebellenführer, welcher der Kandidaten mit den meisten Stimmen neuer Präsident wird.

Der neue Präsident darf nun einen sich nicht im Exil befindlichen Spieler dem **Erschießungskommando** übergeben (das kann ein vormals regierungstreuer Spieler, ein immer noch loyaler Anhänger des vorherigen Präsidenten, der Ex-Präsident selbst, aber auch ein anderes Mitglieder der Junta sein).

Der erschossene Spieler gibt sein Handgeld sofort an den Präsidenten. Damit ist die Junta aufgelöst, und es geht mit *Phase 9: Rundenende* auf S. 11 weiter.

Tipp: Ein ausführliches Beispiel für den Ablauf einen Putsches findet ihr auf Seite 15.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald der Präsident in der *Phase 3: Entwicklungshilfe* einziehen keine **8 Geldscheine** mehr ziehen kann.

Der Spieler mit dem **meisten Geld auf seinem Schweizer Bankkonto** hat nun gewonnen. Das Handgeld ist bedeutungslos. Bei gleichen Kontoständen gibt es einen geteilten Sieg.

Ihr könnt JUNTA auch aus dem Exil heraus oder während ihr tot seid gewinnen. Wenn alle Spieler gleichzeitig durch Attentate sterben, verlieren alle.



BEISPIEL EINES PUTSCHES

Dieses Beispiel wurde extra so gewählt, dass möglichst viele verschiedene Situationen auftreten. Meistens ist ein Putsch viel einfacher.

Ausgangssituation

Es handelt sich hier um die letzte Putschphase in einem erbittert geführten Kampf. Es gibt 4 Spieler: den Präsidenten (Diamant), den Minister/General der Ersten Armeebrigade (Taschenuhr), den Kommandeur der Luftwaffe/General der Zweiten Armeebrigade (Brille) und den Admiral der Marine/General der Dritten Armeebrigade (Zigarre).

3 Einheiten der Palastgarde besetzen den Präsidentenpalast. 3 Einheiten Studenten des Präsidenten befinden sich im Universitätsviertel. 2 Einheiten der Polizei sind im Villenviertel. 6 Einheiten der Ersten Armeebrigade sind auf dem Gebiet Bahnhof. Der Hubschrauber wird vom Brille-Spieler kontrolliert und befindet sich im Dritten Polizeirevier. Auf dem Marktplatz befinden sich 4 Einheiten der Zweiten Armeebrigade sowie vom Zigarre-Spieler 4 Streikende und 3 Einheiten der Dritten Armeebrigade.

Die Bewegung während des Putsches

Die Zugreihenfolge in dieser Phase ist Minister, Kommandeur, Admiral und schließlich der Präsident. Der Minister bewegt die beiden Einheiten Polizei in den Präsidentenpalast. Der Kommandeur/General der Zweiten Armeebrigade lässt den noch nicht eingesetzten Fallschirmjäger auf dem Radiosender landen. Dann bewegt er den Hubschrauber auf den Marktplatz

und anschließend 2 Einheiten der Zweiten Armeebrigade weiter in das Parlament. Er überträgt die Kontrolle über die auf dem Marktplatz verbleibenden beiden Einheiten der Zweiten Armeebrigade dem Admiral /General der Dritten Armeebrigade. Der Admiral /General der Dritten Armeebrigade bewegt alle seine Einheiten vom Marktplatz – die Einheiten der Zweiten und Dritten Armeebrigade und die Streikenden – in den Präsidentenpalast. Der Präsident bewegt seine Studenten ebenfalls in den Präsidentenpalast.

Die Situation vor und nach der Bewegung sieht man unten und auf S. 16 auf den Abbildungen.

Der Kampf während des Putsches

Der einzige Kampf findet im Präsidentenpalast statt. Der Kommandeur der Luftwaffe und der Admiral der Marine sagen beide in Schritt 1 des Kampfes ihren Beschuss an. Dieser zweifache Beschuss findet zuerst statt; beide entscheiden sich, den Präsidenten anzugreifen.

Der Kommandeur zielt auf die Einheiten im Präsidentenpalast und würfelt mit seinen 6 Würfeln 3-3-3-4-5-6 (1 Treffer). Der Admiral zielt ebenfalls auf die Einheiten im Präsidentenpalast und würfelt mit seinen 3 Würfeln 1-2-3 (0 Treffer). Der Präsident entfernt 1 seiner Studenteneinheiten.

Der 1. Schusswechsel im Präsidentenpalast:

Vor dem 1. Schusswechsel entscheiden sich der Präsident und der Minister, die Einheiten des Generals der Dritten Armee-

vor der Bewegung



PUTSCHSPIEL



brigade anzugreifen, während die Einheiten des Generals der Dritten Armeebrigade die Einheiten des Präsidenten angreifen.

Die Polizei-Einheiten des Ministers würfeln mit 2 Würfeln 2-6, und der General der Dritten Armeebrigade entfernt 1 seiner Streikenden.

Der Präsident greift mit 7 Würfeln an (3 Einheiten Palastgarde mit je 2 Würfeln und 2 Einheiten Studenten mit insgesamt 1 Würfel) und würfelt 2-2-4-4-5-5-6. Der General der Dritten Armeebrigade entfernt 1 weiteren seiner Streikenden.

Die Einheiten des Generals der Dritten Armeebrigade greifen die Einheiten des Präsidenten mit 6 Würfeln an (5 für die bewaffneten Einheiten der Armeebrigade und 1 für die 3 unbewaffneten Streikende-Einheiten (3/2 abgerundet = 1)) und würfeln 1-2-4-5-5-6. Der Präsident entfernt 1 Einheit Studenten – es handelt sich schließlich um seine schwächsten Einheiten.

Die 3. Einheit Streikende durfte nicht würfeln, da nur volle 2 Einheiten Unbewaffnete zu 1 Würfel führen. Die 2 getöteten Streikenden durften noch angreifen, da alle Angriffe eines Schusswechsels gleichzeitig abgehandelt werden.

Der 2. Schusswechsel:

Die Palastgarde und die Polizei beschießen den General der Dritten Armeebrigade; der General entscheidet sich dafür, wieder den Präsidenten zu beschießen. Die 3 Einheiten der Palastgarde würfeln 1-2-3-3-3-5 und haben damit keinen Treffer, die 2 Polizisten würfeln 5-6 und treffen damit einmal. Der General der Dritten Armeebrigade gibt 1 weiteren Streikenden ab.

Der General der Dritten Armeebrigade würfelt 1-3-4-6-6 und trifft zweimal; der Präsident entfernt seinen letzten Studenten und 1 Einheit Palastgarde.

Der einzelne Student des Präsidenten durfte nicht angreifen, da er unbewaffnet ist. Der Präsident durfte keine Polizisten entfernen, da diese nicht zu seinen Einheiten gehören.

Der 3. Schusswechsel:

Die 3 Spieler wählen ihre Ziele wie bei den ersten beiden Schusswechseln. Gegen den General der Dritten Armeebrigade wird jetzt 1-2-3-5 und 5-6 gewürfelt, so dass beispielsweise 1 Einheit der Zweiten Armeebrigade stirbt. Der General der Dritten Armeebrigade würfelt 2-3-4-5-6, und der Präsident verliert 1 weitere Einheit der Palastgarde.

Rückzüge

Der Minister hat keine Einheit verloren, der Präsident und der General der Dritten Armeebrigade haben 5 bzw. 4 Einheiten verloren. Der Minister entscheidet sich dafür, dass die Einheiten des Präsidenten und des Generals der Dritten Armeebrigade sich zurückziehen müssen. Damit kontrolliert der Minister den Präsidentenpalast.

Die Seiten wählen

Der Präsident hält die Zentralbank, der Minister hält den Präsidentenpalast und den Bahnhof, und der Kommandeur der Luftwaffe/General der Zweiten Armeebrigade kontrolliert den Radiosender und das Parlamentsgebäude. Wenn der Kommandeur der Luftwaffe/General der Zweiten Armeebrigade für die Rebellen stimmt, kann der Minister entscheiden, welche Seite gewinnt ...

JUNTA FÜR 2 SPIELER

Bei der Version von JUNTA für 2 Spieler nehmen zusätzlich zu den beiden echten Spielern 3 „Strohleute“ als Mitspieler teil. Die Regeln entsprechen den normalen JUNTA-Regeln mit folgenden, nach Kapiteln sortierten Abweichungen.

Politikkarten

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 4 verdeckte Politikkarten. Beide echten Spieler dürfen sich **die verdeckten Karten der Strohleute anschauen** und legen deren Einflusskarten offen aus. Die echten Spieler dürfen wie gehabt miteinander **handeln**. Mit den Strohleuten dürfen sie dagegen nur handeln, wenn diese **zur selben Fraktion gehören** wie die eigene (siehe *Phase 4: Der Haushalt*). Der echte Spieler schaut sich dann geheim die Karten des Strohmannes an und tauscht mit diesem 1 Karte gegen 1 Karte. Man darf immer nur mit einem Strohmann nach den anderen handeln und mit jedem Strohmann höchstens einmal pro Runde. Strohleute handeln nicht untereinander. Dennoch ist es so möglich, dass die Karte eines Strohmannes über die Hand eines echten Spielers zu einem anderen Strohmann derselben Fraktion wandert.

Einen ersten Präsidenten wählen

Zu Beginn entscheidet der **Besitzer des Spiels**, wer der erste Präsident ist. Später im Spiel entscheidet bei einer möglichen Präsidentenwahl immer der Spieler mit den meisten Stimmen in seiner **Fraktion**, wer der neue Präsident wird. Nur echte Spieler können Präsident werden. Der andere Spieler führt die Oppositionsfraktion.

Phase 1: Politikkarten ziehen

Echte Spieler dürfen sich die verdeckten Karten der Strohleute der eigenen Fraktion ansehen und deren Einflusskarten aufspielen. Wenn ein Strohmann zu viele Karten auf der Hand hat, entscheidet der echte Spieler der Fraktion, welche Karten der Strohmann abwirft.

Phase 2: Ämtervergabe

Der Präsident hat zusätzlich das Amt des Admirals der Marine inne. Der andere echte Spieler bekommt als Ämter den Kommandeur der Luftwaffe und einen der Generäle der Armeebrigaden zugesprochen. Die 3 übrigen Ämter werden vom Präsidenten an die Strohleute vergeben.

Phase 4: Der Haushalt

Der Präsident schlägt einen Haushalt vor. Der Präsident kann **Strohleuten** dabei **Geld versprechen**, um ihre Loyalität zu kaufen. Abhängig von der versprochenen Summe und der Anzahl der Stimmen der Strohleute ergibt sich aus folgender Tabelle eine Zahl, die der Präsident **mit 1 Würfel** höchstens erreichen muss:

Versprochene Summe	Stimmen (nur offen liegende Einflusskarten)		
	0-5	6-10	11 oder mehr
1 Million	1	0	0
2 Millionen	2	1	0
3 Millionen	3	2	1
4 Millionen	4	3	2
5 Millionen	5	4	3

Zu den Stimmen des Ministers für Innere Sicherheit werden immer 5 hinzugezählt.

Beispiel: Der Präsident verspricht einem Strohmann-Minister, der durch die Einflusskarte „Die Kirche“ (10 Stimmen) unterstützt wird, 4 Millionen. Der Minister verfügt also inklusive seiner 5 Sonderstimmen über 15 Stimmen. Würfelt der Präsident eine „1“ oder „2“, hat er erfolgreich dessen Loyalität gekauft.

Alle nicht vom Präsidenten gekauften Strohleute treten der Fraktion der Opposition bei. (Eine „0“ in der Tabelle links unten bedeutet einen automatischen Fehlschlag.) Die Strohleute bleiben in ihren **Fraktionen**, bis die nächste Haushaltsphase beginnt. Dann wird über den Haushalt abgestimmt. Dabei stimmen alle Spieler der Fraktion des Präsidenten geschlossen für den Haushalt.

Phase 5: Einen Aufenthaltsort wählen

Der echte Spieler wählt den Aufenthaltsort für jeden der Strohleute in seiner Fraktion.

Exil

Nur echte Spieler dürfen ins Exil gehen.

Phase 6: Attentate

Der echte Spieler, in dessen Fraktion sich der Minister befindet, darf das Attentat der Geheimpolizei durchführen. Strohleute der eigenen Fraktion dürfen niemals Ziel eines Attentates sein. Der Cousin des Präsidenten übernimmt kein Amt. Der echte Spieler der Fraktion, die ein erfolgreiches Attentat durchführt, bekommt das Handgeld des Opfers.

Phase 7: Bankgeschäfte

Zuerst erledigen die echten Spieler ihre Bankgeschäfte. Das Geld der Strohleute wird dann an den echten Spieler derselben Fraktion gegeben. Es kommt auf deren Schweizer Bankkonto, wenn der betreffende Strohmann in der Bank ist und die Bank geöffnet hat. Anderenfalls wird das Geld des Strohmannes zu dem Handgeld des echten Spielers der Fraktion gelegt. Ansonsten machen Strohleute nichts mit ihrem Handgeld.

Phase 9: Rundenende

Am Ende der Runde hat kein Strohmann mehr Geld in seinem Besitz. Außer in der Haushaltsphase können Strohleute auch kein Geld bekommen.

Das Putschspiel

Jeder echte Spieler zieht für die Strohleute seiner Fraktion.

JUNTA FÜR 3 SPIELER

Es gelten dieselben Regeln wie für 2 Spieler mit folgenden Änderungen:

- Die Wahl des ersten Präsidenten findet nach den Regeln für 4-7 Spieler statt. Strohleute wählen hierbei nicht.
- Der 3. echte Spieler bekommt das Amt des Ministers für Innere Sicherheit.
- Keiner der echten Spieler der beiden Fraktionen darf den Aufenthaltsort seiner Strohleute vorzeitig verraten.
- Das Handgeld der Strohleute des Präsidenten wird in der *Phase 7: Bankgeschäfte* nicht an den Präsidenten gegeben, sondern am Ende der Runde abgelegt. Dafür darf er das Geld der Strohleute seiner Fraktion benutzen, um Politikkarten auszuspielen.

ZUSATZREGELN

Hier sind ein paar Ideen für Zusatzregeln. Diese gelten nur, wenn alle Spieler sich vor dem Spiel darüber einigen können.

Schnelleres Spiel

Diese drei Optionen beschleunigen das Spiel:

- In jeder Phase des Spieles hat jeder Spieler ein Zeitlimit (30 Sekunden zum Beispiel), um seine Entscheidungen zu fällen. Wer sich bis dahin nicht entscheiden kann, wird übergangen.
- Ein Putsch darf nur von einem Spieler gestartet werden, der in seinem Hauptquartier ist. Zudem muss noch ein Putschereignis vorliegen.
- Nach jedem Putsch nehmt ihr 4 Scheine vom Entwicklungshilfestapel; sie kommen aus dem Spiel.

Längeres Spiel

Abgelegte oder ausgegebene Geldscheine werden verdeckt wieder unter den Stapel der Entwicklungshilfe gelegt. Die Anzahl der so zurückgelegten Geldscheine könnt ihr auf 10 begrenzen, damit das Spiel nicht endlos wird.

Hausregeln

JUNTA wird von manchen Spielrunden weltweit seit mehr als 30 Jahren teilweise wöchentlich gespielt und hat mittlerweile die hier vorliegende Version 3.1 erreicht. Dabei sind eine Vielzahl von Hausregeln entstanden – viel zu viele, um sie hier aufzulisten! Lasst euch einfach etwas einfallen, das euch besser passt, und probiert es aus. Oder lasst euch von Gleichgesinnten in Internetforen inspirieren.

So könnt ihr beispielsweise einführen, dass man Karten jederzeit spielen darf (wie es eine alte Version vorsah), also nicht nur, wenn ihr an der Reihe seid. Oder: Möchte ein Spieler, der sich im Exil befindet, noch an einem Putsch teilhaben, kann er in der *Rebellenphase 2* Geldscheine zahlen, um sich ins Land schmuggeln zu lassen; er bewegt dann seine Einheiten normal. Oder: Ist ein Attentat erfolgreich, kann das Opfer sofort eine eigene Attentäterkarte ausspielen und die Wirkung der anderen aufheben.

Für eigene Kartenideen haben wir dem Spiel extra auch ein paar Blankokarten beigelegt.

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 Handgeld oder seine Karten abwerfen.
- Zeigt den anderen Spielern nie, wie viel Geld ihr auf eurem Schweizer Konto oder auf der Hand habt!
 - Geheimverhandlungen sind erlaubt und sogar erwünscht. Aber dehnt sie nicht zu lange aus, sonst haltet ihr das Spiel auf.
 - Seid skrupellos! Im wirklichen Leben solltet ihr nicht lügen, bei JUNTA gehört es dazu! JUNTA ist ein politisches Spiel (und ein mörderisches) ...



NACHSPIEL

Ein paar gut gemeinte Ratschläge

Tarnen und täuschen, lügen und betrügen – das sind die Fähigkeiten, die ihr braucht, um JUNTA zu gewinnen!

Nicht jeder hat die skrupellosen Eigenschaften der in diesem Spiel parodierten Herren. (Zumindest hoffen wir das für euch und eure Freunde!) Da wir euch dabei helfen wollen, euer tugendhaftes Leben für die Dauer des Spiels aufzugeben – und anschließend wiederzuerlangen –, haben wir einen Schnellkurs für euch vorbereitet:

1. Schreibt hundertmal auf ein Blatt Papier „JUNTA ist nur ein Spiel“.
2. Schaut euch die alten Videos der TV-Serie „Dallas“ an und macht euch Notizen.
3. Studiert besonders die Charaktere, die ihr für die fiesesten haltet (z.B. J.R. Ewing).
4. Wenn ihr JUNTA spielt, stellt euch vor, ihr seid J.R. Ewing. Versucht so fies und skrupellos wie er zu sein.
5. Wenn ihr mit jemandem spielt, der euch noch nicht gut kennt, macht zwischendurch mal eine Pause und zeigt ihm euer wahres, sympathisches Ich.

Verwechselt niemals JUNTA mit dem wahren Leben, das ist gefährlich!

Wer immer lügt, dem glaubt man nicht!

Ihr könnt die anderen Spieler nicht immer nur belügen und betrügen, denn dann glaubt euch niemand mehr. Seid ehrlich zu den Spielern, die ihr zu euren Verbündeten machen wollt. Andererseits kann ein kleines bisschen Irreführung auch nicht schaden.

Seid aktiv!

Wenn ihr bisher nur 2-Personen-Spiele kennt, werdet ihr feststellen, dass Spiele mit 5 oder 6 Mitspielern erheblich länger dauern. Also überlegt nicht lange, wenn ihr am Zug seid. Plant eure Aktionen im Voraus.

Rache ist ein Luxus, den ihr euch nicht leisten könnt!

Es wäre ein Fehler, sich umgehend an dem Spieler zu rächen, der euch gerade ins Jenseits befördert hat. Macht euch lieber seine Furcht vor euren Racheakten zunutze. Erzählt ihm, dass ihr die Vergangenheit begraben werdet, wenn er euch zu einem größeren Anteil am Staatshaushalt verhilft. Denkt daran: Geld gewinnt das Spiel, nicht Rache!

Höflichkeit wird belohnt!

Wenn ihr auf jemanden schießt und ihn verfehlt, entschuldigt euch. Erklärt ihm die Notwendigkeit eurer Handlungsweise aus dem globalen Zusammenhang heraus. Lasst euer Opfer wissen, dass ihr es nicht so gemeint habt; es war nur ein Unfall. Ihr denkt natürlich nicht im Traum daran, es nochmal zu versuchen!

Nehmt die Karten, wie sie sind!

Ihr werdet nie das ideale Kartenblatt auf der Hand haben, um einen Putsch im Alleingang zu gewinnen. Niemand kann das. Wartet nicht auf bessere Karten, sonst schickt euch vorher jemand ins Jenseits, und ihr verliert alles. Setzt eine überlegene Miene auf, und sofort werden sich ein oder zwei andere Spieler euren Aufständischen anschließen. Sobald die Dinge ins Rollen gekommen sind, genügt ein Verbündeter, um den Putsch zu gewinnen. Außerdem sorgt ein gelegentlicher Putsch für ein bisschen Abwechslung.

Macht das Beste aus eurer Situation!

Admiral zu sein, ist kein Grund zur Verzweiflung. Euch bleibt immer noch die feierliche Beschießung des Präsidentenpalastes, 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. Löst höchstens in

jeder zweiten Runde einen Putsch aus. Ein fehlgeschlagener Putsch stärkt nur den amtierenden Präsidenten und führt zu Verlusten guter Karten bei euren Verbündeten, die zu dem Schluss kommen könnten, dass das gegenwärtige Regime das kleinere Übel ist.

Bietet eure 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. Ermuntert ihn, auch in eure Richtung etwas Geld auszustreuen – ihr wärt schließlich genauso käuflich wie der Kerl neben euch. Als Minister weist ihr vorsichtig auf die Gefahr einer Revolte hin und die Notwendigkeit starker Polizeikräfte. Beklagt die hohen Kosten für die Anschaffung neuer Raketen, wenn ihr als Admiral oder Kommandeur der Luftwaffe gerade den Präsidentenpalast beschossen habt. Natürlich wird der Präsident ablehnen. Aber was habt ihr schon dabei zu verlieren?

Nutzt gute Gelegenheiten!

Nur weil ihr eine bestimmte Karte gerade nicht ausspielen könnt, ist das noch lange kein Grund, sie abzulegen. Gebt sie lieber einem anderen Spieler. Ihr schlagt damit gleich viele Fliegen mit einer Klappe: Der andere Spieler steht in eurer Schuld; ihr habt 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 euch genau die Karte, die ihr gerade braucht.

Nutzt den Überraschungseffekt!

Eure Politikkarten sind viel wirkungsvoller, wenn ihr sie zum richtigen Zeitpunkt ausspielt. Wenn ihr gerade eine Einflusskarte mit 10 Stimmen gezogen habt, gibt es keinen Grund, sie sofort auszuspielen. Spielt sie erst im zweiten Wahlgang einer Abstimmungsrunde. Wenn das Ergebnis des ersten Wahlganges knapp war, solltet ihr damit die Abstimmung gewinnen – es sei denn, ein anderer Spieler war genauso clever. Vielleicht wartet ihr auch eine Runde und lasst den Präsidenten in dem Glauben, er hätte einen sicheren Stimmenvorsprung. Ein paar Überraschungscoups von euch wie dieser, und die anderen Spieler bekommen Respekt vor euch. (Vielleicht halten sie euch auch für etwas trottelig, aber auch das kann von Vorteil sein.)

Lasst die Hände auf dem Tisch!

Legt eure Karten und Marken so aus, dass sie leicht zu überschauen sind. Das hält die anderen Spieler davon ab zu glauben, ihr würdet etwas verbergen – was jemanden dazu verleiten könnte, euch umzubringen. Ihr solltet immer euer Schweizer Konto und das Handgeld deutlich voneinander getrennt halten, ebenso die Karte für den gewählten Aufenthaltsort von den anderen Ortskarten. Und natürlich sollten die ausgespielten Einflusskarten immer sichtbar sein.

Wer räumt das Chaos auf?

Wenn ihr am Ende eines Putsches nichts zu tun haben, bereitet den Spielplan für die nächste Spielrunde vor. Ein Spieler, dessen Amt vom Cousin 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. Ihr tut euch selbst und den anderen einen Gefallen, wenn ihr solche Situationen vermeidet. Natürlich wisst ihr, dass ihr loyal seid. Auch der Präsident weiß es, schließlich hat er euch 5 Millionen Pesos versprochen, wenn die Regierungsseite gewinnt – aber das braucht ihr den anderen Spielern ja nicht auf die Nase zu binden!

Make Fun, not War!

Wir hoffen, dass eure JUNTA-Partien sich zu wilden Massenschlägereien entwickeln – aber nur symbolisch. Lasst euch nicht so weit mitreißen, dass die Atmosphäre am Spieltisch für alle unerfreulich wird. Wenn jemand anfängt, ganz verbissen über eine Regelaus-

legung zu streiten, schreitet ein und unterbricht das Spiel, damit alle einmal kräftig durchatmen können und sich beruhigen.

Nach unseren Erfahrungen entstehen die meisten Probleme beim richtigen „Timing“: Wenn ihr beispielsweise ein Attentat ankündigt (und damit die Kartenhand eines anderen Spielers „einfriert“) oder einen Putsch ansagt, vergewissert euch, dass jeder euch hört. Hebt den Arm oder haut auf den Tisch, wenn der Lärmpegel zu hoch ist.

Es ist völlig verständlich, wenn ihr auf einen anderen Spieler sauer seid, der euch ermorden ließ oder euer Regime durch einen Putsch gestürzt hat. Wenn ihr ihn wirklich verfolgen wollt, verbringt den Rest des Spiels damit, Attentate gegen ihn anzuzetteln und Aufstände zu initiieren, wenn er der Präsident ist. Ihr könnt damit zwar das Spiel kaputt machen, solltet euch aber nie die Laune verderben lassen.

Wir sind sicher, dass ihr mit JUNTA eine Menge Spaß haben werdet. 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 solltet ihr selbst während des Spiels finden und entdecken. Wir wollen auch den Eindruck vermeiden, es gäbe eine „richtige“ Spielweise, die zum Sieg führt. Ignoriert unsere Ratschläge, wenn sie euch nicht gefallen. Wir können nicht wissen, was euch an einem Spiel am besten gefällt. Wir wollen nur, dass euch JUNTA gefällt.

*Eric Goldberg
Ben Grossman*

PS: Damit keine Zweifel aufkommen: Bei allen frevelhaften Aktionen, die ihr in diesem Spiel unternehmen könnt, müsst ihr euch doch immer an die Spielregeln halten! Falls ihr mit Hausregeln spielt, müssen sich vorher alle Spieler damit einverstanden erklären.

IMPRESSUM

JUNTA – Version 3.1

Spieldesign: Vincent Tsao mit Ben Grossman und Eric Goldberg

Illustration Schachtel, Spielplan, Ämterkarten, Spielgeld:

Claus Stephan & Martin Hoffmann

Sonstige Kartenillustrationen: James Dunn

Übersetzung: Christian Stenner

Schachtelkonzept: Hans-Georg Schneider

Layout und Satz:

Christian Hanisch, Anja Pittner

Realisation: Jan Christoph Steines mit Benjamin Schönheiter

Wir danken allen Testspielern und Feedbackgebern. Nutzung der Übersetzung von „Bananenrepublikanische Etikette“ und „Nachspiel“ mit freundlicher Genehmigung von Schmidt Spiele.

© 2013 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

ÜBERSICHT ÜBER DIE SPIELPHASEN

Phase 1: Politikkarten ziehen	Jeder Spieler zieht, beginnend beim Präsidenten, 2 Politikkarten vom Zugstapel. Reihum hat jeder die Möglichkeit, Karten zu spielen. Handkartenlimit: 6 Karten am Ende der Phase (inkl. Einflusskarten).	S. 7
Phase 2: Ämtervergabe	Der aktuelle Präsident verteilt die Ämter neu. Der Präsident darf kein weiteres Amt haben. Jeder Spieler bekommt 1-2 Ämter. Kein Spieler darf 2 Armeebrigadegeneräle bekommen.	S. 7
Phase 3: Entwicklungshilfe einziehen	Der Präsident zieht verdeckt 8 Geldscheine vom Entwicklungshilfestapel.	S. 8
Phase 4: Haushalt	Der Präsident schlägt einen Haushalt vor: Er stellt verdeckt Geldscheinstapel zusammen, nennt den Spieler, für den ein Stapel bestimmt ist, und die Summe (er darf lügen.) Nun findet eine Abstimmung statt. <i>Der Haushalt wurde angenommen:</i> Der Präsident verteilt das Geld wie angekündigt. <i>Der Haushalt wurde abgelehnt:</i> Der Minister für Innere Sicherheit kann den Haushalt trotzdem durchsetzen indem er die Polizei ins Parlament bewegt. Die Politische Lage wird Instabil und die Bank hat Mittagspause. <i>ODER:</i> Der Minister verzichtet darauf, den Haushalt durchzusetzen. Der Präsident behält alles Geld, die Politische Lage wird Instabil, und die Bank hat Bankferien.	S. 8
Phase 5: Aufenthaltort wählen	Jeder Spieler wählt verdeckt einen Aufenthaltsort aus seinen 5 Aufenthaltsortkarten. Ein Spieler kann auch ins <i>Exil</i> gehen.	S. 9
Phase 6: Attentate	Wenn „Attentat“, darf der Minister für Innere Sicherheit sein freies Attentat ankündigen. Danach dürfen der Minister und dann im Uhrzeigerseine die anderen Spieler Attentate ankündigen (Ort und Spieler), wenn sie die passenden Politikkarten ausspielen. Attentate werden wieder bei Minister für Innere Sicherheit beginnend ausgeführt. Ein Spieler, dessen Aufenthaltsort richtig erraten wurde, ist tot. Die Politische Lage ist nun Instabil. Der Cousin des Präsidenten übernimmt maximal 1 Amt eines getöteten Spielers.	S. 9
Phase 7: Bankgeschäfte	Lebende Spieler mit dem Aufenthaltsort <i>Bank</i> dürfen Transaktionen mit ihrem Schweizer Bankkonto durchführen.	S. 10
Phase 8: Putsch	Beginnend beim Spieler links vom Präsidenten darf jeder einen Putsch auslösen oder darauf verzichten. <i>Alle Spieler verzichten:</i> Weiter mit <i>Phase 9: Rundenende</i> <i>Ein Putsch kann ausgelöst werden, wenn:</i> <ul style="list-style-type: none"> - die Politische Lage momentan Instabil ist; - der Putsch durch ein Putschereignis begonnen wird; - ein Spieler die Einheiten seines Amtes bewegt; - die Politische Lage momentan <i>Stabil</i> ist, der Spieler aber den Aufenthaltsort Hauptquartier gewählt hat (und noch lebt). Der Spieler, der den Putsch auslöst, wird Rebellenführer. Siehe weiter bei <i>Putschspiel</i> .	S. 10
Phase 9: Rundenende	Hatte die Bank eine <i>Mittagspause</i> , ist sie jetzt wieder geöffnet. Spieler mit dem Aufenthaltsort <i>Bank</i> dürfen nun, beginnend beim Präsidenten, ihre Bankgeschäfte erledigen. Die Marke „Politische Phase“ wird auf das erste Feld der Politikleiste, die Marke „Putschphase“ auf das erste Feld der Putschleiste zurückgesetzt. Lag die Marke „Kein Attentat“ schon eine volle Runde aus, wird sie wieder durch die Marke „Attentat“ ersetzt. Wenn es einen Putsch gab, kommen alle Marken der Einheiten wieder an ihre Ausgangsposition auf dem Spielplan zurück. Alle toten Spieler gelten jetzt wieder als lebendig. Spieler dürfen gegen Zahlung eines Geldscheines von ihrer Hand aus dem <i>Exil</i> heimkehren. Eine neue Spielrunde beginnt mit <i>Phase 1 des Politischen Spiels</i> .	S. 11
Das Putschspiel	Rebellenphase + 6 Putschphasen unterteilen sich in: (A) Bewegung, (B) Kampf. Kampf unterteilt sich in (1) Beschuss durch Kanonenboot und Luftangriffe; (2) 3 Schusswechsel pro Gebiet. Sieger: kontrolliert 3 der 5 Wichtigen Machtzentren. <i>Nach dem Putsch:</i> Seiten wählen. <i>Putschauswirkungen:</i> <i>Seite des Präsidenten hat gewonnen:</i> Der Präsident darf einen der Rebellen an das Erschießungskommando übergeben (sein Handgeld geht an den Präsidenten). Es geht mit <i>Phase 9: Rundenende</i> weiter. <i>Seite der Rebellen hat gewonnen:</i> Die Rebellenspieler bilden sofort eine Junta, um einen neuen Präsidenten zu bestimmen. Alle Spieler außer regierungstreue und vormals regierungstreue haben <i>1 Stimme</i> . Der neue Präsident darf einen Spieler an das Erschießungskommando übergeben (sein Handgeld geht an den Präsidenten).	S. 11