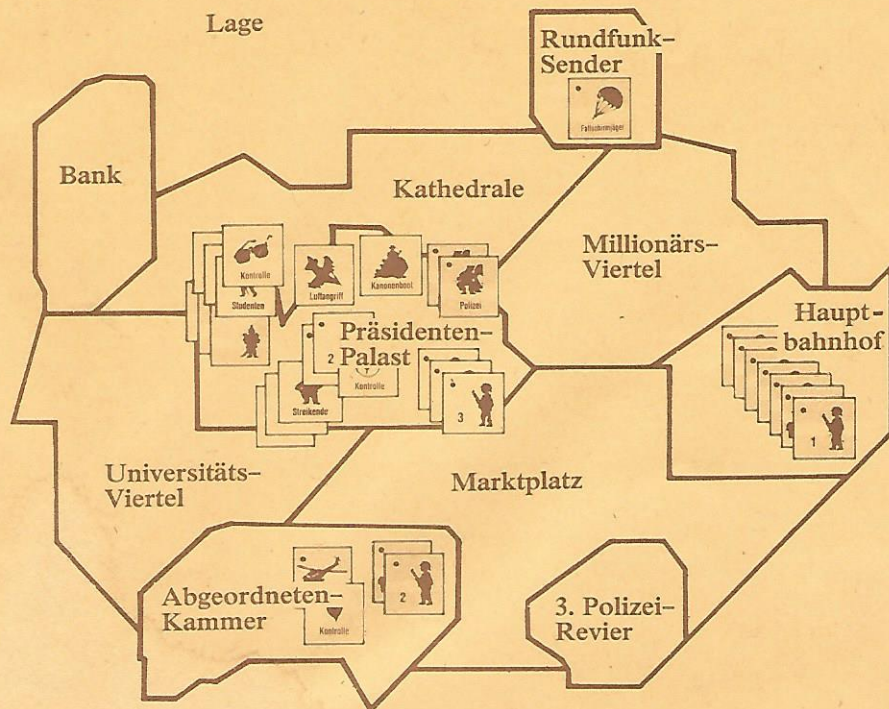


A row of seven dark silhouettes of military figures in various uniforms and hats, positioned above the word 'JUNTA'.

# JUNTA





Schließlich, zum Ende der ersten Salve, feuern die restlichen 2 Taschenuhr-Einheiten zeitgleich mit den 2 Studenten-Einheiten des Präsidenten.

Der Taschenuhr-Spieler wirft 1 und 6, ein Treffer. Der Präsident verliert einen Studenten.

Die Studenten würfeln mit einem Würfel, eine 2 – kein Treffer.

Man beachte: Die Studenten konnten schießen, obwohl sie einen Treffer erhielten, also eine Einheit verloren. Dies ging deswegen, weil keine der beiden Seiten das Eröffnungsfeuer gegeneinander führte (der Taschenuhr-Spieler verzichtete auf einen Teil seiner Schüsse, in der Hoffnung, alle Studenten zu treffen und dann die Palastwache angreifen zu können).

Man beachte weiter, daß der Präsident die Studenten statt der Palastwache als Verlust wählen konnte, weil man nicht auf bestimmte Einheiten schießt, sondern auf die Einheiten eines Spielers insgesamt.

In der zweiten Salve schießen alle Einheiten zeitgleich.

Die Palastwache und die Polizei schießen alle auf die Einheiten der Taschenuhr, insgesamt 8 Würfel: 1–2–3–3–3–5–5–6, also 1 Treffer. Die Taschenuhr verliert den letzten Streikenden.

Die Taschenuhr erwidert das Feuer gegen den Präsidenten mit 5 Schüssen: 1–3–4–6–6, zwei Treffer. Der Präsident verliert den letzten Studenten und eine Palastwache. Man

beachte, daß der Präsident nicht eine Polizeieinheit als verloren wählen darf, denn sie gehören ihm nicht.

Die dritte und letzte Salve ist ebenfalls zeitgleich. Der Präsident und die Polizei schießen erneut auf die Einheiten der Taschenuhr, mit insgesamt 6 Würfeln.

Die Würfel ergeben: 1–2–3–5–5–6, also einen Treffer. Die Taschenuhr verliert eine Einheit der zweiten Brigade. Man beachte, daß er dies darf, da ihm diese Einheiten unterstellt wurden.

Die Taschenuhr schießt mit 5 (zur Erinnerung: alles geschieht zeitgleich) Einheiten zurück. Er würfelt 2–3–4–5–6 und der Präsident verliert eine weitere Palastwache.

## 20.4 Rückzüge

Der Minister hat keine Einheit verloren. Der Präsident und die Taschenuhr verloren 5 bzw. 4 Einheiten. Beide müssen sich zurückziehen, wodurch die Kontrolle über den Palast dem Minister verbleibt.

Der Präsident kontrolliert die Bank, der Minister den Hauptbahnhof und den Palast und der Befehlshaber der zweiten Brigade die Abgeordneten-Kammer und die Rundfunkanstalt. Falls sich der Befehlshaber der zweiten Brigade für die Aufständischen erklärt, dann liegt alles am Minister...

Ursprünglicher Entwurf:  
Neuentwurf/Weiterentwicklung:  
Graphik:  
Illustrationen:  
Redaktion der Regeln:

Vincent Tsao  
Ben Grossman / Eric Goldberg  
Tommi Gundringer  
Stephen Crane / Peter Corles  
Greg Costikyan

Copyright 1985 West End Games, Inc.

Produktverantwortung:

Reiner Müller

Sp'ASS seit 1765



Altenburg-Stralsunder AG  
D-7022 Leinfelden

# JUNTA

Für 2-7 Spieler ab 18 Jahren

## Inhaltsverzeichnis

- |   |   |
|---|---|
| <b>1. Einführung</b>                                    | <b>10. Die Terror-Phase</b>               |
| 1.1 Vorwort   | 10.1 Maßnahmen des Ministers              |
| 1.2 Zum Spiel gehören                                   | 10.2 Maßnahmen anderer Spieler            |
| 1.3 Die Verfassung der Republik                         | 10.3 Todesfälle                           |
| 1.4 Die Regierungsämter                                 | 10.4 Der Schwager des Präsidenten         |
| <b>2. JUNTA – Das Spiel für 4 – 7 Spieler</b>           | <b>11. Die Bankgeschäfte</b>              |
| 2.1 Der Spielablauf in Kurzform                         | <b>12. Vorbedingungen zum Putsch</b>      |
| 2.2 Ziel des Spiels                                     | 12.1 Putsch-Marke auf „Putsch-Vorwand“    |
| 2.3 Ende des Spiels                                     | 12.2 Hauptquartier                        |
| <b>3. Die Vorbereitung des Spiels</b>                   | 12.3 Auslösen eines Putsches              |
| 3.1 Jeder Spieler wählt eine „Familie“                  | <b>13. Das Putsch-Spiel</b>               |
| 3.2 Die Verteilung der Spielmarken                      | 13.1 Der Putsch-Ablauf                    |
| 3.3 Die Geldscheine                                     | 13.2 Aufständische und Regierungstreue    |
| 3.4 Die „Politischen Karten“                            | 13.3 Botschaften                          |
| <b>4. Die Wahl eines Präsidenten</b>                    | 13.4 Das Ziehen                           |
| 4.1 Die Wahl des ersten Präsidenten                     | 13.5 Gefechte                             |
| 4.1.1 „Stimmen“ in der Abgeordneten-Kammer              | 13.5.1 Eröffnungsfeuer                    |
| 4.1.2 Das Wahlverfahren                                 | 13.5.2 Rückzüge                           |
| 4.2 Die Wahl eines neuen Präsidenten während des Spiels | 13.6 Beschießungen                        |
| 4.3 Anmerkungen   | 13.7 Fallschirmjäger und Marineinfanterie |
| <b>5. Das Ziehen „Politischer Karten“</b>               | 13.8 Neue Einheiten                       |
| 5.1 Karten „auf der Hand“                               | 13.8.1 Polizeiliche Gegenmaßnahmen        |
| 5.2 „Ausspielen“ und „Ablegen“                          | 13.9 Überstellung von Einheiten           |
| 5.3 Die „Politischen Karten“                            | <b>14. Ende des Putschs</b>               |
| 5.3.1 Ereignis-Karten                                   | 14.1 Wechsel der Fronten                  |
| 5.3.2 Stimm-Karten                                      | 14.2 Putsch-Sieger                        |
| 5.3.3 Einfluß-Karten                                    | <b>15. Putsch-Nachspiel</b>               |
| 5.3.4 Attentäter-Karten                                 | <b>16. Umgangssitten</b>                  |
| 5.3.5 Schmiergeld-Karten                                | <b>17. Mini-JUNTA für 2 Spieler</b>       |
| 5.3.6 Karten „Partei-Spenden“                           | 17.1 Politische Taten                     |
| <b>6. Ämter vergeben</b>                                | 17.2 Wahl eines Präsidenten               |
| <b>7. Entwicklungshilfe-Gelder ziehen</b>               | 17.3 Ziehen Politischer Karten            |
| 7.1 Das Geld  | 17.4 Der Staatshaushalt                   |
| <b>8. Der Staatshaushalt</b>                            | 17.5 Aufenthaltsorte                      |
| 8.1 Der Präsident schlägt einen Staatshaushalt vor      | 17.6 Attentate                            |
| 8.2 Die Abstimmung durch die Abgeordneten-Kammer        | 17.7 Tod in der Familie                   |
| 8.3 Der Staatshaushalt wird angenommen                  | 17.8 Exil                                 |
| 8.4 Der Staatshaushalt wird abgelehnt                   | 17.9 Schweizer Konto                      |
| 8.5 Das Eingreifen des Ministers                        | 17.10 Bewegen von Einheiten               |
| <b>9. Das Wählen eines Aufenthaltsortes</b>             | <b>18. Junta für 3 Spieler</b>            |
| 9.1 Exil  | <b>19. Spieltips</b>                      |
|   | <b>20. Putsch-Gefechtsbeispiel</b>        |

## 20. Putsch – Gefechtsbeispiel

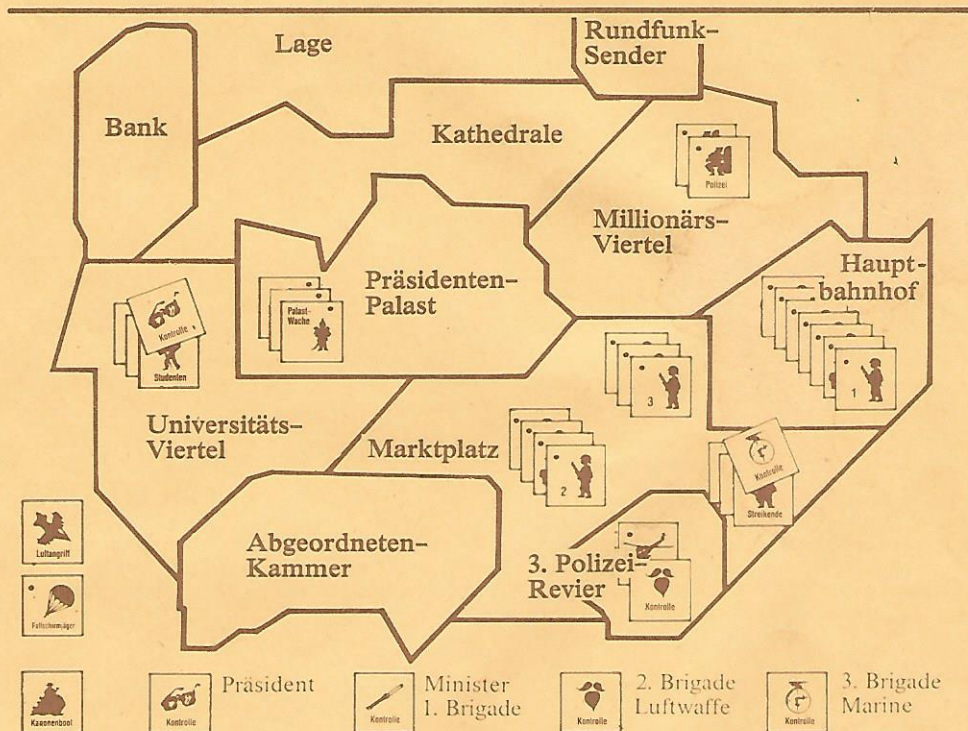
Dieses Beispiel wurde absichtlich so gewählt, daß es so gut wie jede Situation beinhaltet. Normale Gefechte werden kaum so verwickelt sein.

### 20.1 Lage

Dargestellt wird das letzte Gefecht in der letzten Putsch-Phase. Es gibt vier Spieler:

- Den Präsidenten
- Den Minister / die 1. Brigade
- Die Luftwaffe / die 2. Brigade
- Die Marine / die 3. Brigade

Die Palastwache steht im Präsidenten-Palast. Drei Einheiten Studenten, vom Präsidenten ins Spiel gebracht, stehen im Universitätsviertel. Zwei Polizei-Einheiten stehen im Millionärs-Viertel, sechs Einheiten der 1. Brigade im Haupt-Bahnhof. Der Hubschrauber wurde vom Befehlshaber der 2. Brigade ins Spiel gebracht, er besetzt das 2. Polizei-Revier. Vier Einheiten der 2. und 3 Einheiten der 3. Brigade sowie 3 Einheiten Streikende, die vom Befehlshaber der 3. Brigade ins Spiel gebracht wurden, stehen alle zusammen auf dem Marktplatz.



### 20.2 Bewegungen

Im „Bewegungs-Abschnitt“ dieser Phase ziehen die Spieler in folgender Reihenfolge: Minister, 2. Brigade, 3. Brigade, Präsident.

Der Spieler „Minister/1. Brigade“ zieht 2 Polizei-Einheiten vom Millionärs-Viertel zum Präsidenten-Palast. Die Palast-Wache wird auf die Seite „Eröffnungsfuer“ gedreht (obwohl der Minister bis jetzt regierungstreuer war, aber man kann nie wissen).

Der Spieler „Luftwaffe/2. Brigade“ lenkt seinen letzten Luftangriff auf den Palast. Dann setzt er die Fallschirm-Jäger auf dem Rundfunk-Sender ab. (Keine dieser Aktionen zählt als Bewegung.) Nun zieht er den Hubschrauber zum Marktplatz und mit dem zweiten Zug zur Abgeordneten-Kammer, wobei er 2 Einheiten der 2. Brigade mit sich nimmt. Den Befehl über die 3 anderen Einheiten der 2. Brigade tritt er an den Befehlshaber der 3. Brigade ab.

Der Spieler „Marine/3. Brigade“ lenkt das Feuer seiner Schiffs-Artillerie auf den Palast. Dann zieht er seine Streikenden, seine Einheiten der 2. und die der 3. Brigade alle zum Palast. Wenn er den Palast erreicht, werden die Polizei-Einheiten dort auf die Seite „Eröffnungsfuer“ gedreht. Merken muß man sich, daß die Palastwache Eröffnungsfuer gegen jede andere Einheit schießen kann, während die Polizei dieses nur gegen die Einheiten der „Taschenuhr-Familie“ hat.

Der Präsident zieht seine Studenten zum Palast. Die Taschenuhr-Familie hat Eröffnungsfuer gegen sie, aber gegen niemand sonst.

### 20.3 Gefechte

Das einzige Viertel, in dem Gefechte stattfinden, ist der Präsidenten-Palast.

Luftangriff und Kanonenboot feuern zuerst. Der Kommandeur der Luftwaffe greift den Palast an, indem er mit 6 Würfeln würfelt. Auch der Admiral greift den Palast an, allerdings nur mit 3 Würfeln.

Die Ergebnisse sind: 3 – 3 – 3 – 4 – 5 – 6  
und 1 – 2 – 3.

Ein Treffer wird erzielt und der Präsident wählt eine Einheit Studenten aus, die er vom Spielfeld nimmt.

Als nächstes hat die Palastwache das Eröffnungsfuer gegen die Taschenuhr-Einheiten und auch gegen die Polizei. Der Präsident lenkt sein Feuer auf die Taschenuhr-Familie.

Er würfelt 2 – 4 – 4 – 5 – 5 – 6, also einen Treffer. Der Taschenuhr-Spieler wählt eine Einheit Streikende als Verlust aus.

Als nächstes hat die Polizei das Eröffnungsfuer gegen die Taschenuhr-Familie, das sie auch ausführt. Gewürfelt wird 2 und 6, also ein Treffer. Der Taschenuhr-Spieler verliert einen weiteren Streikenden.

Nun haben die Taschenuhr-Einheiten das Eröffnungsfuer nur gegen die Studenten. In der Hoffnung auf etwas Glück, wählt der Taschenuhr-Spieler nur 3 seiner Schüsse für die Studenten. (Beachten Sie, daß der eine Streikende nicht schießen kann, denn er ist unbewaffnet und kann nur als Doppel-Einheit feuern. Die Würfel 2 – 4 – 5 ergeben keinen Treffer.

# 1. Einführung

## 1.1 Vorwort

Herzlich willkommen in der wunderschönen Republica de las Bananas. Die malerischen Einwohner sind in ihrer überwältigenden Mehrheit arm, ungebildet und unterdrückt.

Die Regierung wird großzügig unterstützt von einer Großmacht, die keine Fragen stellt. Die wenigen reichen, herrschenden Familien wetteifern darum, diese großzügige Entwicklungshilfe auf ihre eigenen, geheimen Schweizer Konten zu lenken. Gewalt, Intrigen, Geld und Umstürze sind nur einige ihrer Hilfsmittel.

Jeder Spieler führt eine Familie. Er verkörpert keine Einzelperson.

Sie sehen schon: Dieses Spiel ist nur ein Spiel. Es hat mit der Wirklichkeit nichts gemeinsam.

Junta kann von 2-7 Personen gespielt werden. Am besten läuft das Spiel, wenn sich 4-7 Mitspieler finden. Beim Spiel mit 2 oder 3 Personen müssen die Regeln des „Mini-JUNTA“ benutzt werden.

Im Grunde besteht JUNTA aus zwei Spielen in einem. Die meiste Zeit spielt man das „Politische Spiel“, das normalerweise aus 7 Phasen besteht.

Wenn ein Spieler einen Putsch auslöst, wird das „Politische Spiel“ unterbrochen und man wechselt zum „Putsch-Spiel“. Nach dem Ende des Putschs geht das normale, politische Spiel weiter.

JUNTA ist trotz der langen Regeln einfach zu erlernen. Setzen Sie sich in einer ruhigen Stunde hin, breiten das Spielmaterial aus und lesen die Regeln einmal ganz durch.

Sie müssen nicht alle Regeln sofort behalten. Es genügt, wenn Sie den Spielablauf kennen. Alle Details können Sie dann nachschlagen, wenn Sie sie im Spiel benötigen.

## 1.2 Zum Spiel gehören

### 1 Spielplan

Der Spielplan zeigt eine Stadt, die in verschiedene „Gebiete“ oder „Viertel“ unterteilt ist. Dieser Stadtplan wird nur während des „Putsch-Spiels“ benötigt.

Den Ablauf des „Politischen Spiels“ zeigt die Skala links oben. Rechts daneben folgt die Skala für das „Putsch-Spiel“.

Weiter sehen Sie Felder für das Spielgeld (Entwicklungshilfegelder) und für die Spielkarten (Karten Politik).

### 160 Spielmarken

Sehen Sie sich die vorgestanzten Marken an. Wenn die Marken später auseinander getrennt sind, bewahren Sie sie in kleinen Plastikbeuteln mit Verschluss auf.

### 96 Geldscheine

Die Werte 1, 2 und 3 stellen Millionen-Pesos-Scheine dar (1 Million Pesos = 1 MP, usw.).

### 72 Karten Politik

7 dieser Karten sind Ämter-Karten, die Spielfiguren darstellen. Eine Karte zeigt den „Rebellen-Führer“ (der Putschisten). 64 Karten sind politische Ereigniskarten.

### 2 Würfel

## 1.3 Die Verfassung der „Républica de las Bananas“

Das Land wird von einem Präsidenten und einer Abgeordneten-Kammer regiert.

Der PRÄSIDENT ernennt die Mitglieder seiner Regierung, kassiert die ENTWICKLUNGSHILFE-GELDER und gibt sie aus. Seine Amtszeit endet durch Tod, Rücktritt, durch einen Staatsstreich oder durch Abwahl wegen Unfähigkeit.

Die ABGEORDNETEN-KAMMER stimmt über den STAATSHAUSHALT ab und wählt den Präsidenten. Die Abgeordneten-Kammer wird von verschiedenen, einflussreichen Familien des Landes beherrscht.

Mit anderen Worten: Es geht fast demokratisch zu.

## 1.4 Die Regierungsämter

Es gibt in der Regierung 7 Ämter:

1. Der PRÄSIDENT verteilt die ÄMTER auf die anderen Spieler. Ihm untersteht die PALASTWACHE und er zieht die ENTWICKLUNGSHILFE-GELDER ein. Aus diesen Geldern stellt er einen STAATSHAUSHALT auf.
2. Der MINISTER FÜR INNERE SICHERHEIT (kurz: MINISTER) befehligt die POLIZEI und die Geheimpolizei; das heißt, deren ATTENTÄTER. Er kann das Abgeordnetenhaus besetzen und zurückkehrende Exilpolitiker erschießen lassen.
- 3.- 5. Jedem der 3 GENERÄLE untersteht eine der drei HEERES-BRIGADEN.
6. Dem ADMIRAL unterstehen die MARINE-INFANTERIE und das KANONENBOOT.
7. Dem KOMMANDEUR DER LUFTWAFFE unterstehen die FALLSCHIRM-JÄGER und die Leitung der LUFTANGRIFFE.

Diese Ämter werden von den Spielern übernommen.

# 2. JUNTA – Das Spiel für 4 – 7 Spieler

Alle 7 Ämter werden besetzt, wenn 4-7 Personen mitspielen. Der PRÄSIDENT bestimmt, welches Amt eine Familie innehat. Jede Familie erhält mindestens 1 Amt, manche 2 Ämter. Jede Familie wird durch ein Oberhaupt repräsentiert, das der Spieler selbst darstellt.

## 2.1 Der Spielablauf in Kurzform

Bei JUNTA geht es darum, der reichste Spieler zu werden. Allerdings zählt nur das Geld, das ein Spieler auf sein „Schweizer Konto“ schaffen konnte. Das Geld in der Hand, das BAR-GELD, zählt nicht.

In der „Vorbereitung des Spiels“ wählt jeder Spieler eine der 7 Familien, als deren Oberhaupt er fungiert.

Dann wählen alle Spieler ihren ersten Präsidenten und jetzt beginnt das Spiel.

Das Spiel läuft in Runden ab. Es endet, sobald die Geldscheine aufgebraucht sind. Da der Präsident in jeder Runde 8 Geldscheine ziehen muß, endet das Spiel nach spätestens 11 Runden. (Nicht 12, da durch die Politischen Karten ebenfalls Geldscheine gezogen werden!)

Das Spiel läuft in Runden ab, und jede Runde besteht aus mehreren PHASEN.

## Fraktions-Tabelle

Der Präsident kann Strohmannern Gelder versprechen, um sie in seine Regierungs-Fraktion zu locken. Bietet er genug Geld, steigt die Wahrscheinlichkeit, daß die Strohleute dies tun.

Nachdem der Staatshaushalt vorgelegt worden ist, sieht der Präsident in der Fraktionstabelle nach. Für jeden Strohmann sucht er die Zeile auf, die der Geldsumme entspricht, die er dem betreffenden Strohmann versprochen hat. Dann sucht er die Spalte, die der Stimmenzahl der offen liegenden Einfluß-Karten des Strohmanns entspricht. Am Schnittpunkt findet er die Fraktionszahl.

Der Präsident würfelt einmal. Würfelt er eine Zahl, die kleiner oder gleich der Fraktionszahl ist, so tritt der Strohmann sofort der Regierungsfraktion bei. Ist die gewürfelte Zahl größer oder hat der Präsident dem Strohmann kein Geld versprochen, so tritt dieser sofort der Oppositions-Fraktion bei.

Ein Strohmann verbleibt in der Fraktion solange, bis der Staatshaushalt der nächsten Runde vorgelegt wird und erneut in der Fraktions-Tabelle abgelesen wird.

Der Präsident muß dem Strohmann das versprochene Geld zahlen, auch wenn dieser der Oppositions-Fraktion beiträgt.

Stimmen der Einfluß-Karten

Versprochenes Geld	0-5	6-10	11 und mehr
1 MP	1	tritt automatisch der Opposition bei	tritt automatisch der Opposition bei
2 MP	2	1	tritt automatisch der Opposition bei
3 MP	3	2	1
4 MP	4	3	2
5 MP	5	4	3

Anmerkung: Bei der Berechnung der Fraktionszahl für den Minister geht man eine Spalte nach rechts, nachdem man die durch die Stimmen der Einfluß-Karten bestimmte Reihe ermittelt hat.

## 19. Spiel Tips

Nicht jeder hat die bemerkenswerten Eigenschaften der hier vorgestellten ehrenwerten Herren. Da es für Sie sicher nicht leicht ist, sich bestimmte Eigenschaften zuzulegen, haben wir hier ein Lernprogramm in 5 Schritten erarbeitet, das Sie zu einem perfekten Junta-Spieler machen wird.

- Schreiben Sie 100mal „Junta ist nur ein Spiel“.
- Sehen Sie möglichst oft Dallas oder Denver an (nicht die Schwarzwaldklinik).
- Studieren Sie besonders intensiv die Rollen, von denen Sie glauben, daß Sie ihnen weiter helfen können.
- Stellen Sie sich einfach vor, Sie wären J.R. Ewing oder halt nur ein ekelhafter Typ.
- Wenn Sie mit jemandem spielen, der Sie nicht besonders gut kennt, so legen Sie zwischen den Runden Ihre Rolle ab und zeigen Sie sich von Ihrer normalen Seite.

Verwechseln Sie unter keinen Umständen Junta mit dem normalen Leben – auch wenn Sie meinen, so weit wäre das nicht auseinander.

## Nützliche Hinweise

Rache ist ein Luxus, den Sie sich nicht leisten können. Machen Sie nicht den Fehler, sich sofort an einem Spieler rächen zu

wollen, der Sie gerade ins Jenseits befördert hat. Nützen Sie besser seine Furcht vor Racheakten. Versuchen Sie mit seiner Hilfe an mehr Geld zu kommen – Geld gewinnt das Spiel, nicht Rache.

Sie werden selten so gute Karten haben, um einen Putsch allein zu gewinnen. Aber oft genügt ein Verbündeter, um die Sache ins Rollen zu bringen.

Machen Sie das Beste aus Ihrem Amt. Admiral zu sein, ist kein Grund zur Verzweiflung. Selbst dann gibt es immer noch die feierliche Beschießung des Präsidenten-Palastes, um einen Putsch auszulösen.

Ermuntern Sie den Präsidenten, etwas Geld auch in Ihrer Richtung auszustreuen. Erklären Sie ihm, daß Sie genauso gut zu kaufen sind, wie der Kerl neben Ihnen. Wenn Sie Minister sind, weisen Sie vorsichtig auf die Gefahr einer Revolte hin. Reden Sie einfach mit dem Präsidenten, egal welche Rolle Sie gerade spielen.

Wenn Sie zu viele Karten haben, legen Sie sie nicht einfach ab. Schenken Sie sie einem anderen Spieler. Sie gewinnen seine Dankbarkeit und evtl. einen Verbündeten.

Wir könnten Ihnen noch viel erzählen, aber es ist besser, wenn Sie Ihre Erfahrungen mit Junta selbst machen. Wir wünschen Ihnen dabei viel Vergnügen.

**Helm auf!**

Jede Runde des „Politischen Spiels“ zerfällt in 7 beziehungsweise 9 Phasen:

- Karten Politik ziehen  
Jeder Spieler zieht 2 Karten POLITIK.
- Ämter vergeben  
Der PRÄSIDENT verteilt die 6 Regierungsäemter an seine Spieler.
- Entwicklungshilfe-Gelder ziehen  
Der PRÄSIDENT zieht 8 Geldscheine vom Geldstapel.
- Staatshaushalt  
Der PRÄSIDENT schlägt den STAATSHAUSHALT vor und die ABGEORDNETEN-KAMMER stimmt darüber ab.
- Aufenthaltsort wählen  
Jeder Spieler wählt einen ORT aus, an dem er sich während der folgenden „Terror-Phase“ aufhält.
- Terror  
Die Spieler, die die Möglichkeit dazu haben, können jetzt ihre ATTENTATS-Versuche durchführen, um das Oberhaupt einer anderen Familie zu beseitigen.
- Bankgeschäfte  
Die Geschäfte mit der BANK finden statt, sofern diese geöffnet hat. BARGELD kann auf das „Schweizer Konto“ eingezahlt oder davon abgehoben werden.

Löst ein Spieler einen Putsch aus (8. Phase), so folgt das „Putsch-Spiel“.

Das Putsch-Spiel zerfällt in den „Putsch-Auftakt“ und in 6 Phasen: 1 bis 6. In der „Auftakt-Phase“ dürfen nur die Einheiten der Aufständischen ziehen und schießen, in den folgenden Phasen können alle Spieler mitmachen.

Dann folgt die 9. Phase des „Politischen Spiels“, die „Putsch-Folgen“ werden ermittelt.

Diese Reihenfolge der 7 oder 9 Phasen bleibt immer gleich.

## 2.2 Ziel des Spiels

Sieger ist der Spieler, der am Ende des Spiels das meiste Geld auf seinem „Schweizer Konto“ hat. „Bargeld“, also Geld, das der Spieler in der Hand hat, zählt nicht mit.

Bei Gleichstand des Vermögens gewinnen alle die Spieler, die diese Summe erreicht haben.

Man beachte: Ein Spieler kann „tot“ oder „im Exil“ sein und das Spiel trotzdem gewinnen.

## 2.3 Ende des Spiels

Stellt der Präsident, während er neues Entwicklungshilfegeld zieht, fest, daß keine 8 Geldscheine mehr verdeckt auf dem Stapel lagen, so endet das Spiel.

(Offen liegende Geldscheine dürfen nicht noch einmal ins Spiel kommen.)

Während des Spiels darf niemand den Stapel nachzählen.

Sonst kann das Spiel nur enden, wenn während der „Terror-Phase“ alle Spieler während desselben Zuges ums Leben kommen. In diesem Fall haben alle Spieler verloren.

Eine Partie JUNTA endet gewöhnlich nach 11 oder weniger Runden.

Regelalternative: Wünschen die Spieler ein kürzeres Spiel (9 oder weniger Runden), so läßt sich das Spiel verkürzen. Nach jeder Phase „Putsch-Folgen“ werden die 4 obersten Geldscheine vom Stapel genommen und mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel geschoben.

## 3. Die Vorbereitung des Spiels

Legen Sie den Spielplan, die Spielmarken und das Spielgeld auf den Tisch.

### 3.1 Jeder Spieler wählt eine „Familie“.

Die Tafel mit den Spielmarken enthält auf der rechten Seite 7 verschiedene Symbole:

- Sonnenbrille
- Taschenuhr
- Bart
- Hut
- Cocktailglas
- Brillantnadel
- Zigarrenspitze

Jeder Spieler wählt eine Familie aus und erhält die 8 Spielmarken.

5 dieser Marken tragen auf der Rückseite die Bezeichnung „ORT“. Diese Marken legt jeder Spieler mit der Rückseite (ORT) nach oben vor sich ab. (Diese Marken werden für die Wahl des „Aufenthaltsortes“ benutzt.)

Jeder Spieler erhält die weiße Marke mit seinem Familiensymbol und der Aufschrift „Schweizer Konto“. (Diese Marke wird auf die Geldscheine gelegt, die der Spieler auf sein Konto in der Schweiz eingezahlt hat. Diese Scheine werden getrennt von dem restlichen Geld des Spieler gehalten, das als „BARGELD“ bezeichnet wird.)

Die 3 „Kontroll-Marken“ werden im Putsch-Spiel verwendet.

### 3.2 Die Verteilung der Spielmarken

- Die Marke „Spiel-Phase“ kommt in das erste Feld der Skala „Politisches Spiel“.  
Der Präsident zieht diese Marke am Ende einer Spielphase 1 Feld weiter und kennzeichnet so den Spielstand während jeder Runde.
- Die Marke „Putsch-Phase“ kommt in das erste Feld der Skala „Putsch-Spiel“.  
Im Putsch-Spiel zieht der „Rebellenführer“ diese Marke nach jeder Phase 1 Feld weiter.
- Unter der „Politischen Skala“ befinden sich 2 anhängende Felder.

Auf das Feld „Bank?“ wird die Marke „Schießerei in der Bank / Bank ist sicher“ gelegt – mit der Seite „Schießerei in der Bank“ nach oben. (Diese Marke zeigt an, ob Bankgeschäfte möglich sind oder nicht.)

Auf das Feld „Vorwand?“ wird die Marke „Putsch-Vorwand / Kein Putsch-Vorwand“ gelegt – mit der Seite „Kein Putsch-Vorwand“ nach oben.

(Diese Marke zeigt an, ob Gründe für einen Putsch vorliegen oder nicht.)

Die folgenden Marken werden alle mit der Vorderseite nach oben auf den Spielplan gesetzt. (Vorderseite: Die Farbfläche darf keinen weißen Streifen zeigen!)

- Jeweils eine der vier „Polizei-Einheiten“ wird auf ein „Polizei-Revier“ gesetzt.

Die Regierungsfraktion umfaßt das Präsidentenamt und den Admiral; folglich die Palastwache, die Marineinfanterie und das Kanonenboot.

Die Oppositions-Fraktion kontrolliert einen General und den Luftwaffen-Kommandeur; folglich eine der Brigaden, die Fallschirmjäger und die Luftwaffe. Der Präsident entscheidet, welche Brigade die Opposition führt. Um die Opposition zu ärgern, kann der Präsident ihr in jedem Zug eine andere Brigade geben.

Strohleute gehören entweder zur Regierungs- oder zur Oppositions-Fraktion. Dies wird durch die Fraktions Tabelle festgelegt.

Jeder Spieler sollte eine der Familienmarken ziehen und drei der verbleibenden Marken sollten benutzt werden, um den unechten Minister und die zwei unechten Generale zu kennzeichnen.

## 17.1 Politische Karten

Jeder echte und jeder unechte Spieler erhält zu Beginn des Spiels vier Politische Karten. Die Karten der Strohmänner werden von den echten Spielern geprüft, wobei die Einfluß-Karten offen und die anderen wieder verdeckt hingelegt werden. Dies geschieht nur zu Beginn des Spiels.

Die echten Spieler können untereinander handeln. Ein echter Spieler kann auch mit einem Strohmännchen handeln, wenn sie derselben Fraktion angehören. D.h., der echte Spieler kann die verdeckten Karten des Strohmännchens im Verhältnis 1 : 1 tauschen. Mit dem gleichen Strohmännchen darf man nicht mehr als eine Karte pro Runde tauschen.

## 17.2 Wahl eines Präsidenten

Bevor das Spiel beginnt, entscheidet der Besitzer des Spiels, wer die Regierungs-Fraktion übernimmt.

Später 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.

## 17.3 Ziehen Politischer Karten

Der echte Spieler in jeder Fraktion wirft für jeden Strohmännchen seiner Fraktion die Karten ab. Solche Karten dürfen nur abgeworfen werden, wenn der Strohmännchen mehr Karten in der Hand hat, als zulässig.

Die Spieler dürfen sich nur die Karten der Strohmänner aus der eigenen Fraktion ansehen. Finden sie dabei Einfluß-Karten, so können sie diese offen auf den Tisch legen.

## 17.4 Der Staatshaushalt

Der Präsident muß wie üblich einen Haushalt vorschlagen. Gelder sollten auch den Strohmännern versprochen werden. Gelder an die Strohmänner werden einfach unter die Marke "Schweizer Konto" geschoben.

Gelder, die ein Strohmännchen erhalten hat, werden an den echten Spieler der Fraktion übertragen, indem sie entweder auf dem Schweizer Konto des Spielers hinterlegt werden, oder nach einem Bankbesuch zum Bargeldbestand des Spielers gelegt werden. Kein Strohmännchen darf einen Zug mit Geldmitteln beenden.

## 17.5 Aufenthaltsorte

Der echte Spieler wählt die Aufenthaltsorte für alle Strohmänner in seiner Fraktion.

## 17.6 Attentate

Der Spieler, dessen Fraktion den Minister stellt, darf die Geheimpolizei für ein Attentat benutzen. Ein Spieler darf niemals ein Attentat gegen Strohmänner seiner eigenen Fraktion versuchen.

## 17.7 Tod in der Familie

Die Regel vom Schwager des Präsidenten gibt es nicht. Wurde ein General getötet, so ist seine Brigade unbeweglich und darf für den Rest des Zuges nicht ziehen. Wurde der Minister getötet, darf die Geheimpolizei kein Attentat ausführen. Die Polizeieinheiten dürfen nicht bewegt werden.

Wird ein Strohmännchen ermordet, geht das Geld an den Spieler, der den Attentäter geschickt hat.

## 17.8 Exil

Nur die echten Spieler können ins Exil gehen.

## 17.9 Schweizer Konto

Nur die echten Spieler zahlen Geld auf ihr Schweizer Konto ein, nach dem üblichen Verfahren. Zusätzlich können Strohmänner Geld einzahlen, das dem Konto des Spielers zugeschlagen wird, zu dessen Fraktion der Strohmännchen gehört.

## 17.10 Bewegungen von Einheiten

Ein Spieler darf beliebige Einheiten von lebenden Strohmännern seiner Fraktion ziehen.

## 18. Junta für 3 Spieler

Die Regeln für Junta mit 3 Spielern stimmen fast vollständig mit den Mini-Junta-Regeln überein. Es gelten die folgenden Ausnahmen:

Der dritte echte Spieler ist der Minister. Dennoch gibt es immer noch 2 Fraktionen. Der Minister darf mit jedem der beiden zusammenarbeiten und seine eigenen Ziele verfolgen.

Keiner der beiden echten Spieler darf die Aufenthaltsorte seiner Strohmänner an den Minister melden.

Die erste Präsidentenwahl wird nach den normalen Junta-Regeln durchgeführt, wobei die Strohmänner nicht abstimmen dürfen.

Die einzige weitere Änderung ist, daß der Präsident nicht mehr die Gelder erhält, die im Besitz der Strohmänner seiner Fraktion sind, nachdem die Bankgeschäfte getätigt wurden. Er darf jedoch die Gelder der Strohmänner benutzen, um dafür Politische Karten zu bezahlen, die Geld erfordern.

Am Ende eines jeden Zuges werden nicht benutzte Gelder aus dem Spiel entfernt. Man beachte, daß der Echt-Spieler-General nach wie vor das Geld der Oppositions-Fraktion erhält.



- Die sechs Einheiten der „1. Heeres-Brigade“ werden auf das Feld der „1. Heeres-Brigade“ gesetzt. Mit den Einheiten der 2. und 3. Brigade wird entsprechend verfahren.
- Die vier Einheiten der „Palastwache“ werden auf das Feld „Präsidenten-Palast“ gesetzt.
- Die Einheit „Fallschirmjäger“ wird auf das entsprechende Feld der Flugplatz-Skala links oben gesetzt.
- Die drei Marken „Luftangriff“ werden auf drei Felder daneben gesetzt.
- Das „Kanonenboot“ wird auf den Fluß gesetzt und die „Marine-Infanterie“ auf das gleichnamige Feld rechts unten.

### 3.3 Die Geldscheine „Entwicklungshilfe-Gelder“

Die 96 Geldscheine (51 x 1 Million Pesos; 30 x 2 MP; 15 x 3 MP) werden gemischt und mit der leeren Rückseite nach oben (verdeckt) auf das Feld „Entwicklungshilfe-Gelder“ gelegt. Die Spieler erhalten jetzt noch kein Geld.

### 3.4 Die „Politischen Karten“

Aus den 72 Karten werden die 7 Karten der Familienoberhäupter und die Karte des Rebellenführers aussortiert und beiseite gelegt.

Die restlichen 64 Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben (verdeckt) auf das Feld „Karten Politik“ gelegt.

Jeder Spieler zieht nun der Reihe nach 5 Karten von diesem Stapel; der Besitzer des Spiels beginnt.

Diese fünf Karten hält der Spieler „in der Hand“. Auswirkungen auf das Spiel haben diese Karten aber erst, wenn sie „ausgespielt“ sind – also offen auf dem Tisch vor dem Spieler liegen.

## 4. Die Wahl eines Präsidenten

Ein Präsident muß gewählt werden:

- zu Beginn des Spieles und
- immer dann, wenn der amtierende Präsident stirbt, zurücktritt oder seines Amtes enthoben wurde.

Die Wahl des Präsidenten erfolgt durch die Abgeordneten-Kammer. (Nur wenn ein Präsident durch einen Putsch aus dem Amt vertrieben wird, gilt ein anderes Verfahren.)

Ist ein Präsident gewählt, so erhält er die Ernennungs-Urkunde PRÄSIDENT.

### 4.1 Die Wahl des ersten Präsidenten

#### 4.1.1 „Stimmen“ in der Abgeordneten-Kammer

Da das Spiel noch nicht begonnen hat, ist auch noch keiner der Spieler im „Amt“. Deshalb verfügt jeder Spieler zunächst über eine Stimme, die er als Oberhaupt seiner Familie wahrnimmt.

Zusätzliche Stimmen kann ein Spieler durch die „Politischen Karten“ erhalten, von denen ja jeder bereits fünf besitzt. Zwei Arten der politischen Karten enthalten zusätzliche Stimmen:

- Einfluß-Karten

Auf jeder Einfluß-Karte steht eine Anzahl von Stimmen.

Diese Stimmenzahl kann bei jedem Wahlgang eingesetzt werden – sie werden nicht „verbraucht“.

#### b) Stimm-Karten

Auch auf den Stimm-Karten ist eine Anzahl Stimmen vermerkt, die ein Spieler zusätzlich einsetzen kann. Allerdings gelten Stimm-Karten immer nur für einen Wahlgang, dann sind sie „verbraucht“ und müssen abgelegt werden.

Stimmen durch „Politische Karten“ bringt man ins Spiel, indem man die betreffende Karte offen vor sich auf den Tisch legt.

Genauere Informationen über die Karten und den Umgang mit ihnen finden Sie unter Kapitel 5.3.

### 4.1.2 Das Wahlverfahren

Bei der Präsidenten-Wahl besteht die Abstimmung immer aus zwei Wahlgängen. Jeder Spieler muß also seine Stimmen auf zwei Wahlgänge verteilen.

Im ersten Wahlgang werden die Kandidaten für das Amt des Präsidenten nominiert. Jeder Spieler kann einen Vorschlag machen, er kann auch sich selbst vorschlagen. Die JUNTA-Etiquette besagt, daß der Besitzer des Spiels zuerst vorgeschlagen wird.

Der Spieler ist zum Präsidenten gewählt, der nach dem zweiten Wahlgang die einfache Mehrheit der Stimmen auf sich vereinigen kann.

Erreicht kein Spieler diese Mehrheit, folgt sofort eine weitere Abstimmung mit zwei Wahlgängen.

Das Spiel kann erst in die nächste Phase treten, wenn ein Präsident gewählt ist.

Der Besitzer des Spiels gibt bei der ersten Wahl seine Stimme oder Stimmen zuerst ab. Er nennt den Namen des Spielers (das kann auch er selbst sein), den er wählt und die Anzahl der Stimmen, die er ihm gibt.

Jeder Spieler verfügt über seine eigene Stimme und eventuell über Stimmen von Politischen Karten. Stimmen von Karten sind unteilbar. Das heißt, legt ein Spieler eine Karte mit 5 Stimmen auf den Tisch, so erhält sein Favorit diese 5 Stimmen.

Die anderen Spieler folgen mit ihrer Stimmabgabe im Uhrzeigersinn.

Wichtig: „Stimm-Karten“ können nur für einen Wahlgang verwendet werden. Dann sind sie „verbraucht“ und müssen abgelegt werden.

### 4.2 Die Wahl eines neuen Präsidenten während des Spiels

Muß während des Spiels ein neuer Präsident gewählt werden, so wird nach dem oben beschriebenen Verfahren vorgegangen. Allerdings beginnt mit der Stimmabgabe der Spieler, der links neben dem letzten Präsidenten sitzt.

Alle Spieler bekleiden jetzt ein Regierungsamt und wählen als „Amtsperson“ – laut Ernennungs-Urkunde. Bekleidet ein Spieler zwei Ämter, so hat er zwei Amts-Stimmen und ist zweimal an der Reihe.

Regierungsmitglieder, die zum Zeitpunkt der Wahl „tot“ sind, nehmen an Abstimmungen und Wahlen nicht teil und können auch nicht gewählt werden.

Ist ein neuer Präsident gewählt, so kann dieser sofort die Ämter in seiner Regierung neu verteilen (unabhängig von der Phase „Ämter verteilen“).

### 4.3 Anmerkungen

Ein Spieler kann sich auch der Stimme enthalten.

Jeder Spieler kann seine Nominierung und seine Wahl ablehnen.

Stimmen, die einmal abgegeben wurden, können im laufenden Wahlgang nicht mehr anders vergeben werden (auf einen anderen Kandidaten).

## 13.7 Fallschirmjäger und Marineinfanterie

Die Fallschirmjäger-Einheit untersteht dem Luftwaffenkommandeur. Sie darf in jedem beliebigen Stadt-Viertel landen, wenn der Kommandeur am Zug ist.

Die Marineinfanterie untersteht dem Admiral. Sie darf, wenn der Admiral am Zug ist, in jedem beliebigen Viertel längs des Flusses landen (Werften, Vorort Südfluß, Kaserne erste Heeresbrigade).

Gegen diese Einheiten darf in der Putsch-Phase, in der sie landen, Eröffnungsfeuer abgegeben werden.

Beide Einheiten können in der Putsch-Phase, in der sie landen, bewegt werden.

## 13.8 Neue Einheiten

Durch Ausspielen von Politischen Karten können rote und graue Einheiten ins Spiel gebracht werden. Die Karten geben an, welche Einheiten erscheinen und wo.

Diese neuen Einheiten unterliegen evtl. Eröffnungsfeuer und können während der Putsch-Phase ziehen, in der sie ins Spiel gebracht werden.

### 13.8.1 Polizeiliche Gegenmaßnahmen

Spielt ein Aufständischer eine Politische Karte, die rote Einheiten in der Auftaktphase ins Spiel bringt, so darf der Minister im Bewegungsabschnitt der ersten Putsch-Phase einige oder alle Polizeieinheiten in dieses Stadtviertel ziehen.

- Diese Bewegung gilt nicht als Zug des Ministers. Er darf also in dieser Phase seine Einheiten bewegen.
- Wird eine solche Politische Karte im späteren Verlauf des Putsches gespielt, so hat der Minister diese Eingriffsmöglichkeit nicht.
- Der Minister darf auf das Erscheinen grauer Einheiten nicht auf diese Art reagieren.

## 13.9 Überstellung von Einheiten

Während eines Bewegungsabschnitts darf ein Spieler eigene Einheiten nach Belieben an andere Spieler abgeben oder mit ihnen tauschen. Für jede Einheit kann es aber immer nur einen Befehlshaber geben.

Ein Spieler sollte seine „Kontroll-Marken“ auf die Einheiten legen, die ihm nicht auf Grund seines Amtes unterstehen.

Keine Einheit darf in einer Putsch-Phase zweimal ziehen oder schießen.

## 14. Ende des Putsches

### 14.1 Wechsel der Fronten

Am Ende der 6. Putsch-Phase müssen alle Spieler erklären, ob sie für den Präsidenten oder für die Aufständischen sind. Der Rebellen-Führer zuerst, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

- Man kann sich für den Präsidenten erklären, selbst wenn man ein Aufständischer ist, oder für die Aufständischen, selbst wenn man ein Regierungstreuer ist.
- Der Präsident ist automatisch für den Präsidenten.

### 14.2 Putsch-Sieger

Die Seite, die zumindest drei der fünf Schlüsselpositionen beherrscht (Zentralbank, Abgeordneten-Kammer, Präsi-

den-Palast, Hauptbahnhof und Rundfunksender), gewinnt den Putsch.

Die Aufständischen beherrschen ein Viertel, wenn es zumindest von einer Einheit besetzt ist und die besetzenden Einheiten Spielern unterstehen, die sich für die Aufständischen erklärt haben. Wenn auch nur eine Einheit einem Spieler gehört, der sich für den Präsidenten erklärt hat, so wird das Viertel vom Präsidenten beherrscht.

Der Präsident beherrscht jedes unbesetzte Viertel.

## 15. Putsch-Nachspiel

Nach einem Sieg des Präsidenten kann dieser einen Aufständischen vor ein Erschießungskommando stellen lassen (nicht möglich bei einem Aufständischen im Exil).

Ein Spieler, der vor das Erschießungskommando gestellt wird, ist tot. Sein Bargeld erhält der Präsident.

Nach einem Sieg der Aufständischen müssen diese sofort eine Junta bilden, um einen neuen Präsidenten zu wählen. Die Junta besteht aus allen Aufständischen, nicht jedoch aus Regierung-Treuen die sich für die Aufständischen erklärt haben.

Jedes Mitglied der Junta hat eine Stimme. Nur die Junta stimmt ab. Amter-Stimmen, Einfluß-Karten und Stimm-Karten gelten nicht. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Rebellenführer.

Ist ein neuer Präsident gewählt, so darf er einen beliebigen Spieler (nicht im Exil) vor das Erschießungskommando stellen.

Wenn die Bank „wegen Mittagsruhe geschlossen“ war, so ist sie jetzt geöffnet.

## 16. Umgangssitten

Jede Ansage einer Aktivität verpflichtet den Spieler, sie auch durchzuführen.

Die Ankündigung eines Attentats oder die Überstellung an das Erschießungskommando verbietet es dem Opfer, seine Karten oder sein Bargeld abzugeben.

In der Realität mag Lügen falsch sein: Bei Junta ist es richtig. Junta ist ein politisches Spiel.

Jeder Spieler sollte sein Bargeld in einer seiner Taschen verstecken, um es den anderen nicht zu leicht zu machen. Aber bevor Sie nach Hause gehen, sollten Sie dem Besitzer das Geld zurückgeben.

Geheime Verhandlungen abseits des Spieltisches sind erwünscht.

## 17. Mini-Junta für 2 Spieler

Junta mit 2 oder 3 Spielern betont mehr den Kampf und weniger das Verhandlungsgeschick. Trotzdem ist Mini-Junta eine ausgezeichnete Einführung in das „große“ Junta-Spiel.

Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Abweichungen:

Es gibt zwei echte Spieler und drei Strohleute. Ein Spieler ist Präsident und führt die Regierungsfraktion. Der andere Spieler ist einer der Generäle und führt die Oppositions-Fraktion.

Folgende Bedingungen gelten:

- Falls ein Spieler regierungstreu bleiben will, darf er in der Auftakt-Phase nicht zurückschießen.
- Wurde ein Spieler einmal zum Aufständischen, so kann er nicht wieder regierungstreu werden.
- Der Präsident kann nie Aufständischer werden.
- Aufständische Spieler drehen ihre Ämter-Karten um.

### 13.3 Botschaften

In Botschafts-Vierteln sind Gefechte nicht erlaubt. Einheiten, auch verschiedener Spieler, dürfen aber in Botschafts-Viertel ziehen.

Ein Spieler kann gefahrlos aus dem Exil zurückkehren, wenn ihm mindestens eine Einheit eines anderen Spielers in dem Botschafts-Viertel freies Geleit gewährt.

### 13.4 Bewegen der Einheiten

Wenn ein Spieler am Zug ist, so kann er einige oder alle Einheiten eines Viertels bewegen und sie in ein benachbartes Viertel ziehen. Einheiten können zurückgelassen werden.

Es dürfen nur Einheiten eines Viertels in ein anderes Viertel bewegt werden. Jeder Spieler kann also nur einen Zug in dieser Runde ausführen. Nur der Präsident hat einen zweiten Zug, falls sein Schwager ein zweites Amt innehat. Der Schwager bewegt seine Einheiten dann, wenn der Spieler, dessen Amt er führt, normalerweise am Zug wäre.

Der Hubschrauber darf sich in seinem Zug zwei Viertel weit bewegen. Zieht er zusammen mit anderen Einheiten, so muß er mit ihnen in das gleiche Viertel ziehen. Dann kann er seinen Zug in ein benachbartes Viertel fortsetzen.

Ebenso kann der Hubschrauber allein in ein Viertel mit eigenen Einheiten ziehen und dann mit diesen Einheiten in das nächste Viertel.

Betreten die Einheiten eines Spielers ein Viertel, in dem bereits Einheiten eines anderen Spielers stehen, so werden dessen Einheiten umgedreht, auf die gestreifte Seite. Damit wird angezeigt, daß diese Einheiten das „Eröffnungs-Feuer“ haben. (Siehe Gefechte)

### 13.5 Gefechte

Befinden sich in einem Viertel Einheiten mehrerer Spieler, so kann es zu Gefechten kommen.

Gefechte werden Viertel für Viertel durchgeführt. Sind die Gefechte im ersten Viertel abgewickelt, folgen die Gefechte im nächsten Viertel.

Gibt es Unklarheiten bei der Durchführung von Gefechten, so melden die Spieler nacheinander, ob und wo sie Gefechte führen wollen – der Präsident beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn in einem Viertel keiner der Spieler ein Gefecht führen will, dann findet dort kein Gefecht statt. Erklärt aber ein Spieler, daß er ein Gefecht führen will, dann dürfen alle Spieler Gefechte führen – auch die, die vorher kein Gefecht führen wollten.

Gefechte in einem Viertel werden in einer Serie von drei „Salven“ entschieden. In jeder Salve kann jede Einheit schießen, wobei angenommen wird, daß alle Salven gleichzeitig abgefeuert werden. D.h., eine Einheit kann feuern, auch wenn sie bei der Abwicklung bereits als vernichtet gilt.

Für jede „bewaffnete“ Einheit, die eine Salve abgibt, wird mit einem Würfel gewürfelt. Bewaffnete Einheiten haben einen Punkt aufgedruckt.

Für je zwei „unbewaffnete“ Einheiten wird mit einem Würfel gewürfelt. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet (5 Einheiten = 2x würfeln).

Für jede Einheit der Palastwache, die im Präsidentenpalast steht (und nur dann), wird mit zwei Würfeln gewürfelt.

Würfelt man eine „6“, so ist die gegnerische Einheit vernichtet. Der Gegner entscheidet, welche seiner Einheiten aus dem Spiel genommen wird.

Keine Einheit muß schießen, auch wenn auf sie geschossen wurde. Bei mehreren Einheiten kann der Spieler frei wählen, auf welche Einheiten welcher Gegner er feuern will.

#### 13.5.1 Eröffnungsfeuer

Die Einheiten eines Spielers, die zuerst ein Viertel erreichen, können auf alle später folgenden Einheiten Eröffnungsfeuer abgeben. D.h., er kann in der ersten Salve (nur in der ersten Salve) alle Einheiten die er trifft, entfernen. Diese Einheiten können nicht mehr zurückschießen.

Ziehen die Einheiten mehrerer Spieler nacheinander in ein Viertel, so kann das Eröffnungsfeuer immer nur gegen später folgende Einheiten gerichtet werden.

#### 13.5.2 Rückzüge

Gibt es am Ende eines Gefechts zwei oder mehr überlebende Einheiten, dann finden möglicherweise Rückzüge statt.

Der Spieler der die wenigsten Verluste (in Einheiten) erlitten hat, zieht sich nicht zurück.

Alle anderen Spieler müssen sich zurückziehen. Ein Spieler muß seine Einheiten in ein benachbartes Viertel zurückziehen, indem sich keine Einheiten befinden. Er darf sich nur dann in ein Viertel mit Einheiten zurückziehen, wenn der Besitzer dieser Einheiten es erlaubt. Bei mehreren Spielern müssen alle den Rückzug genehmigen.

Können Einheiten sich nicht zurückziehen, so werden sie vom Spielplan entfernt.

### 13.6 Beschießungen

Das Kanonenboot (untersteht dem Admiral) und die Luftwaffe (Luftangriffe, befehligt vom Kommandeur) können „Beschießungen“ vornehmen. Weder Kanonenboot noch Luftwaffe können beschossen oder zerstört werden.

Das Kanonenboot darf einmal in jeder Putsch-Phase feuern – aber nur eine Salve statt drei. Die Luftwaffe darf drei Angriffe während eines Putsches ausführen. Ist ein Luftangriff durchgeführt, wird eine der Luftangriffsmarken auf die „ausgeführt“ – Seite gedreht. In einem Gefechtsabschnitt darf maximal ein Luftangriff durchgeführt werden.

Die Beschießungen finden vor der ersten Salve statt und sie können Einheiten vernichten, bevor diese schießen können. Der jeweilige Befehlshaber gibt an, auf welchen Gegner in welchem Viertel gefeuert wird.

Das Kanonenboot feuert mit drei Würfeln, jeder Luftangriff mit 6 Würfeln. Wie im normalen Gefecht vernichtet jede gewürfelte „6“ eine Einheit.

Jeder Spieler kann in einem Wahlgang Stimmen für verschiedene Kandidaten abgeben.

## 5. Das Ziehen „Politischer Karten“

Beginnend mit dem Präsidenten, zieht jeder Spieler zwei Politische Karten vom Stapel.

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und verdeckt auf das linke Feld gelegt.

Da ein Spieler maximal sechs Politische Karten besitzen darf, kann es in dieser Phase erforderlich sein, Karten abzulegen, auszuspielen oder wegzugeben.

### 5.1 Karten „auf der Hand“

Die „Politischen Karten“, die ein Spieler erhält, nimmt er zunächst in die Hand. Natürlich sollte er sie vor den anderen Spielern verdeckt halten.

Kein Spieler darf mehr als 6 Karten „auf der Hand“ halten.

**Wichtig:** Bei der Berechnung dieser 6 Karten auf der Hand zählen auch alle „Einfluß-Karten“ mit, die ein Spieler offen vor sich liegen hat.

Zieht ein Spieler „Politische Karten“ und hat dadurch mehr als 6 Karten „auf der Hand“, so muß er sofort Karten ausspielen, ablegen oder wegzugeben.

### 5.2 „Ausspielen“ und „Ablegen“

Eine Karte wird ausgespielt, wenn der Spieler sie offen vor sich auf den Tisch legt. Ab diesem Zeitpunkt wirkt diese Karte auf das Spiel.

Eine Karte wird abgelegt, wenn der Spieler sie auf das rechte Spielplanfeld „Ausgespielte Karten“ offen ablegt.

Auf diesen Stapel können sowohl Karten „aus der Hand“ als auch offen liegende (ausgespielte) Karten gelegt werden. Wird eine ausgespielte Karte abgelegt, so verliert sie ihre Wirkung auf das Spiel.

„Politische Karten“ können auch jederzeit an andere Spieler verschenkt werden; auch der Handel mit Karten ist erlaubt.

### 5.3 Die „Politischen-Karten“

Die folgenden Grundsätze sind zu beachten:

Mit Ausnahme der „Einfluß-Karten“ werden alle Karten abgelegt, nachdem sie ausgespielt wurden und/oder ihre Wirkung abgelaufen ist.

Karten „auf der Hand“ können von den Spielern jederzeit abgelegt werden, nur nicht während der „Terror-Phase“ und der Phase „Putsch-Folgen“.

Wird eine Karte ausgespielt, die zu diesem Zeitpunkt aufgrund der Regeln keine Wirkung hat, so gilt sie als abgelegt.

Ein Spieler darf keine Karte ausspielen, wenn er vor ein Erschießungskommando gestellt wird.

Wird ein Spieler als Ziel eines Attentats erkoren, so darf er keine Karte ausspielen (Ausnahme: Attentäter-Karte „Monarchistischer Attentäter“).

Wird eine Karte auf den Tisch gelegt, so gilt sie als „ausgespielt“. Eine Rücknahme, z.B. wegen Irrtums, ist nicht möglich.

Man unterscheidet die folgenden Karten:

- Ereignis-Karten
- Stimm-Karten
- Einfluß-Karten
- Attentäter-Karten
- Schmiergeld-Karten
- Karten „Partei-Spenden“

#### 5.3.1 Ereignis-Karten

Ereignis-Karten erlauben dem Spieler etwas zu tun, was normalerweise verboten ist. Die folgenden Ereignis-Karten können zu jeder Zeit ausgespielt werden:

- Studenten verteilen Flugblätter gegen Unterdrückung;
- Bündnis bricht;
- Bank-Ferien;
- Kirchen-Zerstörung;
- Spion in der Schweiz;
- Ruf nach Reformen;
- Das jährliche Straßenfest findet statt;
- Die Vereinten Nationen verurteilen die Mißhandlung politischer Gefangener
- Farmer-Streik

Die folgenden Ereignis-Karten können nur in der Putsch-Phase ausgespielt werden:

- Verteidigung der Zentral-Bank
- Volkswehr aufstellen
- Miliz aufstellen
- Hubschrauber-Angriff

Die folgenden Ereignis-Karten liefern einen Putsch-Vorwand. Zu Beginn der Putsch-Phase ausgespielt, lösen sie den Putsch aus:

- Generalstreik
- Streik im Hafen
- Studenten-Protest
- Demonstranten
- Aufruhr im Elends-Viertel

In jeder beliebigen Phase vor der Putsch-Phase können gespielt werden:

- Bauern-Aufstand
- Kronprinz vom Lande

Die Ereignis-Karte „Kompetenz des Präsidenten umstritten“ kann nur während der Phase „Ämter vergeben“ gespielt werden.

Die Ereignis-Karte „Neuer Haushalt“ kann nur gespielt werden, nachdem ein Staatshaushalt abgelehnt wurde.

Die folgenden Ereignis-Karten können nur während einer Abstimmung bzw. einer Wahl gespielt werden:

- Macht-Verfall
- Zählfehler
- Sommer-Pause

Alle Ereignis-Karten werden sofort nach Erledigung abgelegt.

#### 5.3.2 Stimm-Karten

Stimm-Karten können jederzeit während der beiden „Wahlgänge“ einer Abstimmung eingesetzt werden. Nach dem Wahlgang werden die Karten abgelegt.

Eine Stimm-Karte gilt immer nur für einen Wahlgang einer Abstimmung.

### 5.3.3 Einfluß-Karten

Elf der zwölf Einfluß-Karten können jederzeit ausgespielt werden. Die Karte „Manipulierte Abstimmung“ kann nur am Ende eines Putschs ausgespielt werden.

Ist eine Einfluß-Karte einmal ausgespielt, d.h., sie liegt offen auf dem Tisch, so verbleibt sie dort. Sie wird nur dann abgelegt, wenn der Spieler getötet wurde.

Eine Einfluß-Karte wird immer zu den Karten gezählt, die man „auf der Hand“ hält (maximal 6 erlaubt).

### 5.3.4 Attentäter-Karten

Die sieben „Attentäter-Karten“ dürfen nur während der „Terror-Phase“ ausgespielt werden.

Attentäter-Karten ermöglichen es den Spielern, Oberhäupter anderer Familien zu beseitigen – d.h., ein Attentat auf sie zu versuchen.

### 5.3.5 Schmiergeld-Karten

Die zwei Schmiergeld-Karten mit dem Bündel Geldscheine können nur während der „Terror-Phase“ ausgespielt werden.

Die fünf Schmiergeld-Karten mit den Abbildungen von Personen (und Waffen) können nur während eines Putschs ausgespielt werden.

Schmiergeld-Karten werden benutzt, um Einfluß auf Attentäter zu haben, oder, während eines Putschs, über Kampf-Einheiten.

Versucht man eine Bestechung, so muß man den aufgedruckten Betrag (das Schmiergeld) bezahlen – das Geld offen (aufgedruckter Wert nach oben) unter den Geldstapel schieben.

Einige Einfluß-Karten bewirken Einfluß auf wohlhabende Kreise. Diese zahlen dann das Schmiergeld anstelle des Spielers.

### 5.3.6 Karten „Partei-Spenden“

Diese vier Karten können jederzeit ausgespielt werden. Wer eine solche Karte ausspielt, nimmt den obersten Geldschein vom Stapel und legt ihn zu seinem „Bargeld“. Dann wird die Karte abgelegt.

## 6. Ämter vergeben

Während dieser Phase muß der Präsident die 6 restlichen Regierungsämtner an seine Mitspieler verteilen.

Ein Amt wird vergeben, indem der Präsident dem Spieler die entsprechende Amts-Karte übergibt. Die Spieler legen ihre Amts-Karten mit der zweifarbigen Seite nach oben vor sich ab. Das heißt, sie sind regierungstreu (nur während eines Putschs drehen die „Aufständischen“ ihre Karte um).

Wenn während des Spiels ein neuer Präsident gewählt wurde, kann dieser die Ämter sofort neu verteilen.

Folgendes ist zu beachten:

- Jede Familie (d.h. jeder Spieler) muß mindestens ein Amt erhalten.
- Keine Familie darf mehr als zwei Ämter verwalten.
- Der Präsident darf kein weiteres Amt innehaben.
- Keine Familie darf zwei Generäle auf einmal stellen. Bei 4 Spielern hat jeder, außer dem Präsidenten, zwei Ämter (1 General und 1 anderes Amt); bei 5 Spielern gibt es 2 Doppelämter; bei 6 Spielern 1 Doppelamt.

## 7. Entwicklungshilfe-Gelder ziehen

In dieser Phase zieht der Präsident acht (8) Geldscheine verdeckt vom Stapel. Diese Scheine muß er niemand zeigen.

### 7.1 Das Geld

Geldscheine werden immer verdeckt an die Spieler ausgegeben. Das Geld, das ein Spieler erhält, wird als „Bargeld“ bezeichnet. Dieses „Bargeld“ kann ein Spieler beliebig aufbewahren – auf dem Tisch oder in einer Tasche.

Jeder Spieler kann mit seinem Bargeld machen was er will, also auch auch verschenken oder handeln.

Ausnahme: Der Bestand an Bargeld darf nicht angerührt werden, solange ein Spieler als mögliches Opfer eines Attentats benannt ist oder vor ein Erschießungs-Kommando gestellt ist.

Besondere Regeln gelten für das Geld, das ein Spieler während eines Besuches bei der Bank auf sein „Schweizer Konto“ eingezahlt hat. Dieses Geld ist vom Bargeld stets getrennt zu halten.

Ein- und Auszahlungen auf das Schweizer Konto sind nur in der Bankphase möglich.

Es ist keinem Spieler erlaubt, Geldscheine aus dem Bargeld zu nehmen und es mit Geld vom Schweizer Konto oder vom Geldstapel zu wechseln.

Untereinander dürfen die Spieler Geld wechseln.

Ausnahme: Hat ein Spieler für eine „Bestechung“ nicht das passende „Schmiergeld“, so darf nicht gewechselt werden; der Überschuß ist verloren.

## 8. Der Staatshaushalt

Nachdem der Präsident die 8 Entwicklungshilfe-Scheine gezogen hat, muß er nun der Abgeordneten-Kammer einen Staatshaushalt vorschlagen.

### 8.1 Der Präsident schlägt einen Staatshaushalt vor

Dies geschieht, indem er laut verkündet, wie er die Gelder unter den Spielern aufzuteilen gedenkt.

Folgendes ist zu beachten:

- Der Präsident ist niemals verpflichtet zu sagen, wieviel Geld er gezogen hat.
- Der Präsident kann weniger Geld in den Staatshaushalt investieren, als er gezogen hat. Den Überschuß kann er zu seinem Bargeld legen.
- Er kann aber auch mehr Geld in den Staatshaushalt einbringen, als er gezogen hat. Er muß dann das fehlende Geld aus seinem Bestand an Bargeld nehmen.
- Der Präsident kann keinen Haushalt vorschlagen, der von anderen Spielern die Herausgabe von Wechselgeld erfordert oder für den er nicht genug Bargeld hat. Allerdings kann er beliebig Geldscheine zwischen seinem Bargeld und dem Haushaltsgeld wechseln.

Beispiel:

Der Präsident hat die folgenden Entwicklungshilfe-Gelder gezogen:

3 x	1 MP
3 x	2 MP
2 x	3 MP

Man zahlt Geld auf sein Schweizer Konto ein, indem man Geldscheine von seinem Bargeldbestand nimmt und sie mit der leeren Seite nach oben unter seine Marke "Schweizer Konto" schiebt.

Man hebt Geld von seinem Schweizer Konto ab, indem man Scheine, die unter dieser Marke liegen, wegnimmt und zu seinem Bargeld legt.

Bargeld und Geld auf dem Schweizer Konto müssen streng von einander getrennt werden.

Wer tot oder im Exil ist, kann Geld weder einzahlen noch abheben.

Die Bank ist offen, wenn der Staatshaushalt angenommen wurde.

Die Bank ist „wegen Mittagsruhe geschlossen“, wenn der Staatshaushalt vom Minister durchgesetzt wurde. Das bedeutet, daß die Spieler in der Bankphase keine Geschäfte tätigen können. Bankgeschäfte können allerdings nach einem Putsch durchgeführt werden – falls in dieser Runde ein Putsch stattfinden sollte.

Die Bank ist geschlossen, wenn der Staatshaushalt abgelehnt wurde und abgelehnt blieb.

## 12. Vorbedingungen zum Putsch

Das Auslösen eines Putsches ist auf verschiedene Arten möglich.

### 12.1 Putsch-Marke liegt auf „Putsch-Vorwand“

Die Putsch-Marke kann während einer Spielrunde auf die Seite Putsch-Vorwand gedreht werden, wenn eines der folgenden Dinge passiert:

- Der Staatshaushalt abgelehnt wird.
- Der Minister die Abgeordneten-Kammer besetzt.
- Ein Spieler einem Attentat zum Opfer fällt.
- Eine Karte mit dem Vermerk „Putsch-Vorwand“ ausgespielt wird.

Liegt die Marke auf „Putsch-Vorwand“, so kann jeder Spieler einen Putsch auslösen.

### 12.2 Hauptquartier

Hat ein Spieler das „Hauptquartier“ als Aufenthaltsort gewählt, so kann er einen Putsch auslösen, auch wenn es keinen „Putsch-Vorwand“ gibt.

### 12.3 Auslösen eines Putsches

Ein Putsch wird ausgelöst durch:

- Spielen einer Ereignis-Karte, die bewirkt, daß neue Marken auf den Spielplan gesetzt werden. (Studenten, Aufrührer, Streikende, Demonstranten, Bank-Wachen, Miliz, Volkswehr oder Hubschrauber)
- Das Bewegen irgendeiner Einheit.
- Die Ankündigung, den Präsidenten-Palast per Luftangriff zu bombardieren oder ihn mit dem Kanonenboot zu beschießen.

Der Spieler der den Putsch auslöst, ist der „Rebellen-Führer“. Er erhält die Karte, die er offen vor sich hinlegt. Der Rebellen-

Führer dreht seine Amts-Karte auf die Seite „Aufständische“.

Der Putsch beginnt, indem der Rebellen-Führer seine Einheiten bewegt oder Bombardierung oder Beschießung ankündigt.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, falls sie sich den Aufständischen anschließen.

## 13. Das Putsch-Spiel

Ein Putsch ist ein besonderes „Spiel im Spiel“, das nur gespielt wird, wenn ein Putsch ausgelöst wurde.

Nach dem Putsch wird das „normale“ Spiel fortgesetzt.

Die Anfangsaufstellung der Spielmarken finden Sie in Kapitel 3.2. Mögliche Abweichung: Die Polizei-Einheiten stehen in der Abgeordneten-Kammer, wenn der Minister den Haushalt durchgesetzt hat.

Wenn während des Putsches alle Spieler übereinstimmen, daß entweder der Präsident oder die Aufständischen den Staatsstreik gewinnen werden, dann kann das Putsch-Spiel abgebrochen werden und es folgt direkt die Phase „Putsch-Folgen“.

### 13.1 Putsch-Ablauf

In der Auftakt-Phase des Putsches darf jeder „Aufständische“ seine Einheiten bewegen und schießen.

Allerdings wird jeder Spieler, der in der Auftakt-Phase zieht oder schießt, zum Aufständischen.

Zuerst bewegt der Rebellenführer seine Einheiten, dann folgen die anderen Aufständischen im Uhrzeigersinn.

Jede Putsch-Phase, auch die Auftakt-Phase, ist in zwei Abschnitte unterteilt: In einen „Bewegungs-Abschnitt“ und in einen „Gefechts-Abschnitt“.

Im Bewegungs-Abschnitt ziehen die Spieler ihre Einheiten, im Gefechts-Abschnitt führen sie die Kämpfe durch.

Im Putsch-Spiel folgen der Auftakt-Phase sechs weitere Putsch-Phasen. In der ersten „normalen“ Putsch-Phase zieht der Spieler links vom Rebellen-Führer zuerst. In jeder weiteren Putsch-Phase verschiebt sich die Reihenfolge immer um einen Spieler nach links.

Am Ende der sechsten Putsch-Phase wird ermittelt, welche der fünf roten Stadtviertel für den Präsidenten sind und welche für die Aufständischen.

Wenn eine Mehrheit für den Präsidenten ist, hat dieser den Putsch gewonnen, ergibt sich eine Mehrheit für die Aufständischen, so gewinnen die Putschisten.

Am Ende einer Putsch-Phase wird die Marke auf der Skala ein Feld weiterschoben. Vom sechsten Feld wird sie dann zurück auf das Auftaktfeld gelegt.

Dann wird die Phase „Putsch-Folgen“ gespielt und schließlich beginnt die nächste Runde des „Politischen Spiels“.

### 13.2 „Aufständische“ und „Regierungstreue“

Zu Beginn eines Putsches ist nur der „Rebellen-Führer“ ein „Aufständischer“. Die anderen Spieler haben die Wahl: sie können regierungstreu bleiben oder sich den Aufständischen anschließen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Aufständischer zu werden:

- Ziehen oder Schießen in der „Auftakt-Phase“ des Putschs.
- Schießen auf eine Einheit der Palastwache (auch wenn diese Einheit nicht dem Präsidenten untersteht).

Er schlägt folgenden Staatshaushalt vor:  
2 MP für den Minister  
3 MP für den General der Ersten Brigade  
1 MP für den Kommandeur der Luftwaffe

## 8. Die Abstimmung durch die Abgeordneten-Kammer

Liegt der Staatshaushalt vor, so stimmt die Abgeordneten Kammer über die Annahme oder Ablehnung ab. Für diese Abstimmung gilt das gleiche Verfahren, wie für die Wahl eines Präsidenten. Allerdings findet nur eine einzige Abstimmung (mit zwei Wahlgängen) statt.

### 8.3 Der Staatshaushalt wird angenommen

Sind nach dem zweiten Wahlgang mehr Stimmen für den Staatshaushalt als dagegen, so ist er angenommen.

Wenn mehr Stimmen dagegen sind als dafür, so ist er abgelehnt.

Bei Stimmgleichheit entscheidet der Präsident.

Wird der Staatshaushalt angenommen, dann muß der Präsident die Gelder sofort, wie versprochen, aushändigen.

### 8.4 Der Staatshaushalt wird abgelehnt

Ist der Staatshaushalt abgelehnt worden, so kann der Minister entscheiden, ob er eingreifen will. Der Minister kann mit seiner Polizei die Abgeordneten-Kammer besetzen und den Haushalt mit Waffengewalt durchsetzen.

Greift der Minister nicht ein, so bleibt der Haushalt abgelehnt.

Die Folgen:

- Der Präsident behält die Gelder des vorgeschlagenen Haushalts.
- Die Bank ist für den Rest dieser Runde (inklusive Putsch) geschlossen. Es können weder Einzahlungen noch Abhebungen vorgenommen werden.
- Die Marke „Putsch-Vorwand/Kein Putsch-Vorwand“ wird auf die Seite „Putsch-Vorwand“ gedreht.

### 8.5 Das Eingreifen des Ministers

Greift der Minister ein, um den Haushalt doch noch durchzusetzen, so legt er alle 4 Polizeieinheiten auf die Abgeordneten-Kammer, wo sie bis zum Ende der Runde verbleiben (bei einem Putsch können sie wie gewohnt ziehen).

Damit ist der Haushalt angenommen und der Präsident verteilt die Gelder wie angekündigt.

Die Folgen:

- Die Putschmarke wird auf die Seite „Putsch-Vorwand“ gedreht.
- Die Bank ist „Wegen Mittagsruhe geschlossen“. D.h., in der folgenden Bankphase können die Spieler die Bank nicht in Anspruch nehmen.

## 9. Das Wählen eines Aufenthaltsortes

In dieser Phase wählt jeder Spieler einen Aufenthaltsort, an dem er sich in der folgenden „Terror-Phase“ aufhält.

Fünf Aufenthaltsorte sind möglich:

- Bank
- Hauptquartier
- Zuhause
- Freundin
- Nachtclub

Jeder Spieler wählt die entsprechende Marke seines Aufenthaltsortes und legt sie verdeckt vor sich hin. (Die restlichen Aufenthaltsmarken werden ebenfalls verdeckt beiseite gelegt).

Ein Spieler kann auch, statt einen Aufenthaltsort zu wählen, ins „Exil“ gehen. Er legt eine seiner Aufenthaltsmarken mit der Vorderseite nach oben auf eine Botschaft (des Stadtplans).

Wer Geld auf sein Schweizer Konto einzahlen oder davon abheben will, muß die Bank als Aufenthaltsort wählen.

Wer einen Putsch ohne „Putsch-Vorwand“ auslösen will, muß das Hauptquartier als Aufenthaltsort wählen.

### 9.1 Exil

Ein Spieler befindet sich im Exil, wenn er in der Aufenthaltsphase eine seiner Marken auf eine Botschaft legt.

Ein Spieler kann außerdem auch während eines Putsches ins Exil gehen.

Folgendes ist zu beachten:

- Ein Spieler in einer Botschaft kann weder vor ein Erschießungskommando gestellt werden, noch kann er Opfer eines Attentats werden. Er kann keine Bankgeschäfte tätigen und er zieht auch keine Politischen Karten. Die Politischen Karten in seinem Besitz behält er.
- Ein Spieler im Exil kann keine Politischen Karten ausspielen, er kann sie aber ablegen, verschenken oder von anderen Spielern Karten erhalten.
- Ein Spieler im Exil kann nicht an Abstimmungen teilnehmen, kann keine Attentatsversuche unternehmen und während eines Putsches keine Einheiten führen.
- Der „Schwager des Präsidenten“ kann die Stimmen und die Einheiten des Amtes eines im Exil befindlichen Spielers benutzen.

Ein Spieler im Exil kann seine Rückkehr in die Republica de las Bananas zu jeder Zeit ankündigen.

Er kehrt ohne jede Gefahr für sich zurück, wenn:

- Der Präsident getötet wurde und ein neuer Präsident noch nicht gewählt ist.
- Ein Putsch im Gange ist und die Botschaft, in der sich der Spieler aufhält, von mindestens 1 Einheit eines anderen Spielers besetzt ist, der dem Exilanten freies Geleit gewährt.

Kehrt der Spieler zu einem anderen Zeitpunkt aus dem Exil zurück, so kann der Minister sofort ein Attentat auf ihn unternehmen, das automatisch erfolgreich ist.

Dem zurückkehrenden Spieler geschieht jedoch nichts, wenn:

- Das Amt des Ministers im Moment „eingefroren“ ist.
- Er eine Politische Karte ausspielt, die ihn vor Attentätern schützt.
- Der Minister entscheidet, dem Exilanten nichts zu tun.

## 10. Die Terror-Phase

In dieser Phase können Attentats-Versuche durchgeführt werden.

Zuerst kündigt der Minister seine dementsprechenden Absichten an, dann haben im Uhrzeigersinn die anderen Spieler die Möglichkeit, dies zu tun.

Die anderen Spieler (außer dem Minister) können nur ein Attentat durchführen, wenn sie eine Attentäter-Karte besitzen.

Wer ein Attentat versuchen will, verkündet laut: "Ich schicke den Attentäter X, um einen Anschlag auf (Name des Spielers) durchzuführen, der sich an dem Ort Y (vermuteter Aufenthaltsort) aufhält."

Für den Minister ist X seine Geheimpolizei, die anderen Spieler spielen ihre Attentäter-Karte aus.

Folgendes ist zu beachten:

- Es wird kein Aufenthaltsort offengelegt, bevor nicht alle Attentatsversuche angemeldet worden sind.
- Der Ausgang der Attentatsversuche wird in der Reihenfolge ermittelt, in der sie angesagt wurden.  
Wenn 2 Spieler es mit dem gleichen Opfer bei gleichem Aufenthaltsort versuchen, hat das zuerst angesagte Attentat den Vorrang.
- Ein Spieler kann so viele Attentate versuchen, wie er Karten hat. Er kann es bei einem Spieler an verschiedenen Orten versuchen oder auch bei verschiedenen Spielern.

Sind alle Attentatsversuche angemeldet, so werden die Aufenthaltsorte offengelegt. Wenn ein Attentat gegen einen Spieler an dem Ort versucht wurde, an dem er sich aufhält, so ist der Spieler tot.

Ausnahme: Einige Attentäter sind unzuverlässig. Es muß erst gewürfelt werden, ob das Attentat erfolgreich ist.

### 10.1 Maßnahmen des Ministers

Dem Minister untersteht die Geheimpolizei. Das bedeutet, daß er in jeder Runde ein Attentat „umsonst“ ausführen darf.

Hat der Minister zusätzlich eine Attentäter-Karte, kann er mehr als ein Attentat ausführen.

Die Attentäter der Geheimpolizei unterliegen einer besonderen Einschränkung. Sie dürfen nur in jeder 2. Runde die Bank aufsuchen. Wenn sie in einer Runde versucht haben, jemanden in der Bank zu töten, so dürfen sie in der nächsten Runde in der Bank gegen niemanden vorgehen, selbst wenn inzwischen ein anderer Spieler Minister geworden ist.

Wenn die Geheimpolizei in der Bank zuschlägt, wird die Marke „Bank ist sicher/Schießerei in der Bank“ auf die Seite „Bank ist sicher“ gedreht. Am Ende der nächsten Runde dreht sie der Minister wieder zurück auf die Seite „Schießerei in der Bank“.

### 10.2 Maßnahmen anderer Spieler

Die Attentäter der anderen Spieler können jederzeit auch in der Bank zuschlagen, selbst wenn die Bank "sicher ist" vor den Attentätern der Geheimpolizei.

Attentäter kosten Geld. Will ein Spieler einen Attentäter los-schicken, so muß er zuerst die genannte Summe bezahlen. Das Geld wird offen unter den Stapel geschoben.

Einige „Politische Karten“ ersparen dem Spieler diese Kosten: Einflußreiche Kreise übernehmen die Zahlung der verlangten Summe.

### 10.3 Todesfälle

Wird ein Spieler getötet, so muß er sofort alle politischen Karten ablegen, auch die vor ihm liegenden Einfluß-Karten.

Sein gesamtes Bargeld muß er dem Spieler geben, der ihn ermorden ließ.

Wird ein Spieler ermordet, so wird die Putsch-Marke auf die Seite „Putsch-Vorwand“ gedreht.

Wird der Präsident getötet, so wird sofort mit dem Ende des letzten Attentats ein neuer Präsident gewählt.

Die Bankkonten in der Schweiz sind von dem Tod eines Spielers niemals betroffen.

Wird ein Spieler getötet, so bleibt er tot bis ans Ende der laufenden Runde. Er darf bis zum Beginn der nächsten Runde keinerlei Handlungen durchführen. Anschließend übernimmt er wieder die Führung seiner Familie – die Familie hat dann ein neues Oberhaupt gewählt.

Attentatsversuche werden in der Reihenfolge durchgeführt, in der sie angesagt wurden. Wenn jedoch Spieler A ein Attentat auf Spieler B versucht, und Spieler B dann ein Attentat auf Spieler A anmeldet, so schlägt der Attentäter von B auch zu, wenn Spieler B bereits getötet wurde.

Wird ein Spieler von einem anderen ermordet, der bereits tot ist, so wird das Geld des Ersteren mit der Vorderseite nach oben unter den Geldstapel geschoben.

Beispiele:

A meldet Attentat auf B  
B meldet Attentat auf A

Haar beide den Aufenthaltsort richtig vermutet, sind beide tot.

Das Geld beider Spieler wird mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel geschoben.

A meldet Attentat auf B  
C meldet Attentat auf B

Beide raten den Aufenthaltsort richtig und B ist tot. Das Geld geht an Spieler A, dessen Attentäter zuerst zugeschlagen hat.

A tötet B  
B tötet dann C

A erhält das Geld von B; weil B jedoch bereits tot ist, wenn das Attentat auf C stattfindet, wird das Geld von C mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel geschoben.

### 10.4 Der Schwager des Präsidenten

Wenn ein Spieler tot ist, kann seine Familie trotzdem die Ämter weiter ausüben.

Allerdings macht der „Schwager des Präsidenten“ (das ist der Präsidenten-Spieler selbst) Gebrauch von der Stimme des entsprechenden Amtes und er befiehlt auch dessen Streitkräfte während eines Putsches.

Unterstehen einer Familie zwei Ämter, oder ist mehr als ein Spieler gleichzeitig tot und im Exil, so muß der Präsident entscheiden, welches Amt sein Schwager übernehmen soll. Alle anderen verwaisten Ämter werden „eingefroren“; sie können nicht abstimmen und ihre Streitkräfte können während eines Putsches nicht aktiv werden.

Der Präsident legt eine leere Marke auf das Amt, das sein Schwager übernimmt.

## 11. Die Bankgeschäfte

Wenn die Bank geöffnet ist und wenn man die „Bank“ als Aufenthaltsort gewählt hat, darf man in dieser Phase Geld einzahlen oder abheben.

Ein Spieler kann Gelder aus seinem Bargeldbestand auf sein Schweizer Konto einzahlen, oder er kann davon Gelder abheben und sie zu seinem Bargeld legen.