

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

JUNTA

Machtkampf, Putsch und Korruption



Liebe Leserin, lieber Leser! Ein Spiel des starken 86er-Jahrgangs sorgte auf der damaligen Nürnberger Messe für Diskussion, im besten Sinn des Wortes: „Junta“. Als Prototyp vom Amerikaner Vincent Tsao sieben Jahre zuvor auf den Markt gebracht, erschien nun „Junta“ in neuem Gewand. Verschwunden waren die militärischen Blickfänge des Ursprungsspiels. Dagegen zielt nun ein General einer latein-amerikanischen Bananenrepublik das Titelbild, mit witzigen Epauletten und dem Orden „Honorable CIA Member“ auf der Brust. Als Tribut an das Spieldorado Deutschland zeigt seine Uniformmütze schwarz-rot-goldene Verzierungen und das obligate Label „Made in Germany“. Dabei fliegen begehrte Dollars aus seiner Generalsmütze, und im Hintergrund prunkt das Statussymbol Mercedes. Doch die verräterische Frage „Wer bringt die meisten Subventionsgelder auf sein Schweizer Konto – und überlebt?“ sowie ein Stempel „Freigegeben ab 18 Jahren“ bringen den unbedarften Käufer bald auf den Gedanken, gerade dabei zu sein, eine gefährliche Satire in Form eines unscheinbaren Spiels zu erwerben. Für Publicity war damit gesorgt, vor allem, wenn man die damals noch üblichen Indizierungskriterien wegen „jugendgefährdender“ Inhalte bedenkt. Sollte hier zusätzlich Diskussionsstoff in die Medien gebracht werden? Nun, es kam zu keinem Indizierungsantrag – anders als etwa bei „Risiko“ – und dennoch fand „Junta“ über die Jahre hinweg ein dankbares Publikum. Dies trotz einer kleingedruckten, „farblosen“, sechzehnteiligen Spielregel. Doch hier täuscht das schiere Volumen. Einmal erfasst, sind die Abläufe dieses Intrigenspiels sehr eingängig. Sie glauben es nicht? Nun, dann auf in das Österreichische Spielemuseum in Leopoldsdorf, mit dem regeltechnisch legitimen Versuch, Ihre Taschen zu füllen – falls Sie überleben, wohlgemerkt!

Website: www.spielen.at

Im bisweilen düster schimmernden Lichtkegel übernimmt jeder Junta-Spieler einen Familienclan in einer fiktiven Bananenrepublik. Ziel aller Bemühungen ist das Füllen

der eigenen Tasche, sprich: des Schweizer Bankkontos. Durch politische Einflussnahme auf diverse pluralistische Gruppen wie etwa Kirchentreuere oder Gewerkschafter, werden die eigenen Wünsche so weit als möglich befriedigt. Dies geht allerdings nie ohne Verbündete, daher muss in schmutzigen Verhandlungsphasen munter bestochen, gedroht und geschmeichelt werden. Bei allen Aktionen ist der Präsident mit gewaltiger Machtfülle ausgestattet, denn er vergibt die Posten, wobei das Amt des Innenministers und die Position der drei Generäle absolut erstrebenswert sind, die Kommandeure von Marine und Luftwaffe vergleichsweise fast hilflos erscheinen. Immerhin unterstehen dem Minister auch die Polizei und eine Todeschwadron, die Runde für Runde ihre Attentate zelebriert. Sobald jeder sein Amt hat, werden vom Präsidenten Entwicklungshilfegelder an seine Anhänger verteilt, mit Maß allerdings, denn der Löwenanteil ist für die eigene präsidiale Tasche reserviert. Ein Grund mehr, bei nächster Gelegenheit den Präsidenten zu stürzen, ohne Vorwarnung, ganz im Stil politischer Wendehälse. Während dieser „politischen“ Phase stören zudem zahlreiche unerwartete Ereignisse die Kreise aller Beteiligten, und außerdem lauert latent die Putschdrohung. In der „Putschphase“ setzen die Generäle ihre Truppen in Marsch, und zwar auf dem sonst unbenutzten Spielplan, der diverse Hauptstadtviertel darstellt. Präsidentenpalast, Rundfunksender, Abgeordneten-Kammer oder Hauptbahnhof sind begehrte Ziele, denn hier werden neue Präsidenten ins Amt gehievt. Neben den Bodentruppen kämpfen auch noch Polizei und Garde, manchmal sogar eine Volksfront. Irgendwann geht das Geld aus, und exakt dann endet auch das Unwesen der Veruntreuungen und Intrigen. Wer am meisten auf dem Schweizer Konto hat, darf beglückt ins Exil fliehen und seinen Triumph genießen.

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at

EMPFEHLUNG #63

Autor: Wolfgang Kramer

Preis: ca. 40 Euro

Jahr: 1996 (Prototyp) - 1986

Verlag: ASS - Pegasus

www.pegasus.de

SPIELER:

2-7

ALTER:

18+

DAUER:

150+

● Strategie/Taktik ● Info+ ● Glück

Der Infomangel bezüglich anstehender Probleme und drohender Konsequenzen ist allgegenwärtig bei „Junta“ – und das ist auch gut so, entspricht dieses Überraschungsmoment doch dem „Lebensgefühl“ in einer Bananenrepublik. Ein wenig Glück braucht der fieseste Präsident, und auch der tückischste Minister und der schlaueste General müssen bisweilen vor dem undankbaren Schicksal kapitulieren. Taktische Überlegungen gehen bei „Junta“ in psychologisch motivierte Handlungen über.

HUGOS EXPERTENTIPP

Spielen Sie, wenn möglich, in voller Besetzung, vor allem wenn Sie die klassische Ausgabe aus dem Jahr 1986 zur Hand haben. Und genehmigen Sie sich zur Steigerung der Stimmung und zur Schaffung des passenden Ambientes unbedingt einen Tequila. Die Zigarre wird in unseren aufgeklärten Zeiten nicht als obligat angesehen. Sollten Sie ein schnelleres Spiel bevorzugen, können Sie die amerikanischen Regeln anwenden. Hier muss jeder getötete Spieler zwei Runden aussetzen.

HUGOS BLITZLICHT

Das Thema dieses Klassikers mag von Puristen als Provokation empfunden werden, vor allem die Skrupellosigkeit und Geldgier aller Beteiligten, die selbst vor Attentaten nicht zurückschreckt. Und daher wird dieses Regelprinzip zweifellos nicht mit jedermanns Gewissen vereinbar sein. Dennoch bringen der Mechanismus der permanenten Interaktion, das vielschichtige Intrigieren und das „Spiel im Spiel“ enormen Reiz in eine „Runde ehrenwerter Freunde“. Wer hat schon je zuvor Aktionismus in einer Bananenrepublik am eigenen Leib verspürt? Viva la revolución!

VORANKÜNDIGUNG:

TAROCK

Österreichisches Lebensgefühl



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - www.gamesjournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.0

Copyright (c) 2011 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 13