

PEGASUS SPIELE: JUNTA – VIVA EL PRESIDENTE von Sebastian Resl und Christoph Reiser

DER BLICK DURCH DIE BLUTROTE (SONNEN-)BRILLE

Schon fast so viele Jahrzehnte wie diverse Potentaten in Nordafrika herrscht auf der Brettspielwelt das satirische (und vor kurzem neu erschienene) Spiel *Junta*. Dessen Thema war und ist die Mitgliedschaft in einer süd-/mittelamerikanischen Militärregierung mit dem Zweck der Maximierung des eigenen Anteiles an den vom Präsidenten verteilten Entwicklungshilfegeldern, wobei den eigenen Forderungen mit Attentätern bzw. Putschversuchen (insbesondere zur „Abwahl“ des aktuellen Präsidenten) Nachdruck zu verleihen ist.

Das Nachfolgespiel übernimmt diese Grundideen, setzt sie jedoch mit eigenen Spielmechanismen um. Jede Runde eröffnet der Präsident – erkennbar an einer (beiliegenden) echten (!) Sonnenbrille – mit einem Vorschlag zur Verteilung der Entwicklungshilfegelder, unter die sich hier noch diverse Ereignis- und Eigenschaftskarten mischen. Ganz leer darf dabei niemand ausgehen, was leicht dazu führt, dass sich sogar die vom Präsidenten eigentlich begünstigten Mitspieler um den „gerechten Lohn“ für die von ihnen gewünschte Unterstützung betrogen fühlen können. Wo wenig ist, kann der Präsident halt auch nichts verteilen – oder will sich der Egoist bloß den größten Teil des Kuchens selbst behalten und tut nur so?

**ES GILT DIE SCHULDS-VERMUTUNG**

Das lässt sich ja leicht bei einem Putsch feststellen. Dieser ist jedoch mit dem Nachteil verbunden, dass mit dem Sturz des Präsidenten auch die zuvor von diesem verteilten Karten flöten gehen. Zwar können sich siegreiche Putschisten an der „Handkasse“ des Präsidenten bedienen, vielleicht geht man dabei aber leer aus? Also doch (wider)willig den Präsidenten unterstützen und sich mit dem Karten-Sch(p)atz in der Hand begnügen? Oder vielleicht einen lieben Mitspieler angreifen, um diesem eine wertvolle Karte zu entführen, und zugleich ohne eigenen

Aufwand an der Verlängerung der Amtszeit des aktuellen Präsidenten mitschmarotzen? Blöd gelaufen, wenn der Präsident dann doch seines Amtes (und man selber seiner Karten) verlustig geht und der angegriffene Mitspieler kartenmäßig „supernackt“ ist.

Spielerisch umgesetzt werden diese Überlegungen mit Würfeln, welche die privaten Milizeinheiten der Mitspieler darstellen. Als erster Schritt werden diesen geheim Befehle erteilt (= jeweils eine Zahl von eins bis sechs eingestellt), womit man nach dem Aufdecken zu erkennen gibt, ob man den Präsidenten (oder sich selbst) verteidigt oder den Präsidenten (oder einen anderen Mitspieler) angreift. Pro Kampf werden Sieg oder Niederlage (ganz schnell) durch Würfel-Wurf entschieden, wobei das Ergebnis durch das Ausspielen diverser Karten beeinflussbar ist.



**FAZIT**

6+1\*

HARALD SCHATZL

Das eigenständige Nachfolgespiel zu *Junta* braucht sich weder hinsichtlich der satirischen, grafischen, noch der spielerischen Umsetzung hinter seinem „großen Bruder“ zu verstecken. Das weitaus schlankere Regelwerk bietet sogar einen allgemeintauglicheren, weil wesentlich leichteren Zugang und eine flottere Spielweise zu einem ähnlich vergnüglichen Spielgefühl. Wehleidig oder gar nachtragend darf man aber hier wie dort nicht sein!

\* Sonnenbrillenextrapunkt

