



JUNTA

LAS CARTAS



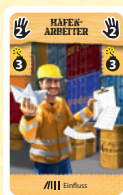
Ein Kartenspiel um Macht, Intrigen, Geld und Revolution für 3-6 Spieler ab 12 Jahren
von Johannes Krenner, Christoph Reiser und Sebastian Resl

SPIELIDEE

Willkommen zurück auf der wunderschönen Insel der „República de las Bananas“! Während sich die ganze Welt immer schneller dreht, ist hier die letzte Bastion der alten (Un-) Ordnung: Noch immer sind die Bauern arm, die Intellektuellen werden unterdrückt, und eine Mittelschicht gibt es nur auf dem Papier. Gelegentliche Schusswechsel hallen durch die Nacht, und es regiert eine blutsaugerische Junta, deren Mitglieder – die Spieler – nur damit beschäftigt sind, sich die eigenen Taschen vollzumachen. Und über allem liegt wie immer das friedvolle Zirpen der Grillen ...

SPIELMATERIAL

120 Spielkarten, davon



57 Politikkarten

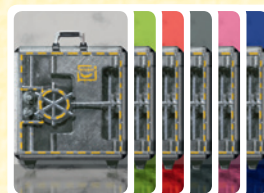
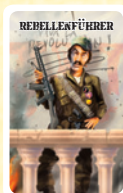
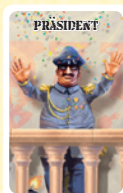
(29 gelbe Einflusskarten, 8 rote Gebäudekarten und 20 blaue Interventionen)

Rückseite

43 Geldkarten mit den Werten 1-4 Millionen Pesos

1 Million: 18, 2 Millionen: 13, 3 Millionen: 11, 4 Millionen: 1
(Sie sind die Siegpunktkarten dieses Spiels.)

Rückseite



1 Karte „Präsident“
(doppelseitig)

1 Karte „Rebellionsführer“
(doppelseitig)

6 Rebellionskarten
in 6 verschiedenen Farben

Rückseite

6 Mittelsmannkarten
(doppelseitig)

6 Übersichtskarten

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegausus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELZIEL

Ihr seid Mitglieder der namensgebenden Junta in der „República de las Bananas“. Euer Staat wird finanziert von einer globalen Supermacht, die keine Fragen stellt und euch Runde für Runde mit frischer Entwicklungshilfe versorgt. Wer dieses Geld möglichst effektiv in die eigenen Taschen bzw. auf das eigene Bankkonto umleitet und am Spielende das meiste Geld besitzt, gewinnt. Dazwischen intrigiert ihr, kauft Stimmen, schickt Attentäter los, sprengt Gebäude – und manchmal putscht ihr sogar gegen den aktuellen Präsidenten, um vielleicht selbst nächster Präsident zu werden.

VORBEREITUNG

Mischt die Politikkarten.
Teilt an jeden Spieler aus:

- 4 Politikkarten, die ihr verdeckt auf die Hand nehmt;
- 1 Rebellionskarte und 1 Mittelsmannkarte derselben Farbe. Nehmt die Rebellionskarte verdeckt auf die Hand, und legt die Mittelsmannkarte vor euch aus;
- 1 Geldkarte mit 1 Million Pesos, die ihr, mit der Kofferseite nach oben (also verdeckt), quer auf den Mittelsmann legt;
- 1 Übersichtskarte.

Mischt nun die verbliebenen Geldkarten. Legt die verbliebenen Politikkarten und Geldkarten verdeckt als jeweils 1 Nachziehstapel in die Tischmitte. Beide Stapel sollten für alle Spieler gut erreichbar sein. Lasst daneben Platz für jeweils 1 (offenen) Ablagestapel.

Legt die „Rebellionsführer“-Karte zunächst beiseite.

Bestimmt nun per Handzeichen, wer **der erste Präsident** wird. Dafür zeigt ihr alle auf „1-2-3“ einfach auf den Mitspieler, der euch am geeignetsten erscheint (oder auf euch selbst). Wer die meisten Stimmen auf sich vereint, wird erster Präsident.

Alternatives Wahlverfahren: Falls ihr nach dem 1. Wahlgang auf die obige Art keinen Präsidenten ermittelt habt, könnt ihr so lange wie beschrieben weitermachen, bis ein Präsident bestimmt ist, oder auch mit Hilfe eurer farbigen Mittelsmannkarten einen Präsidenten auslösen.

Der neu gewählte **Präsident erhält die Präsidentenkarte**. Er legt sie vor sich ab. Darunter **schiebt** er seine **Rebellionskarte**.

Der Mittelsmann:

Jeder von euch erhält 1 Mittelsmannkarte, auf oder unter die ihr im Spielverlauf verdeckt Geldkarten legt. Geldkarten, die **unter** dem Mittelsmann liegen, befinden sich auf eurem Schweizer Bankkonto und sind **sicher**. Geldkarten, die **auf** dem Mittelsmann liegen, befinden sich noch „im Land“ und können euch noch genommen werden.



sicher
(unter dem
Mittelsmann)



nicht sicher
(auf dem
Mittelsmann)

SPIELÜBERSICHT

Das Runde gliedert sich in bis zu 5 Phasen, die ihr der Reihe nach durchlauft:

Phase 1: Entwicklungshilfe einziehen

Phase 2: Haushalt vorschlagen

Phase 3: Über Haushalt abstimmen

(Politikkarten ausspielen oder nachziehen)


Phase 4: Putsch

(nur in Runden, in denen der Haushalt abgelehnt wurde)

Phase 5: Politikkarten nachziehen

Es gibt in Junta: Las Cartas 3 handelnde Fraktionen, denen jeweils ein Symbol zugewiesen wurde. Textpassagen in dieser Anleitung oder auf den Karten, die sich ausschließlich auf 1 dieser Fraktionen beziehen, sind mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.

Die Symbole sind:

Präsident: 

Rebellenführer: 

Nicht-Präsidenten: 

Phase 1: Entwicklungshilfe einziehen

Der Präsident zieht verdeckt so viele Geldkarten vom Geldkartenstapel als Entwicklungshilfe, wie die Spieleranzahl plus 1 beträgt. Er schaut sie sich geheim an.

Phase 2: Haushalt vorschlagen

Aus diesen Geldkarten erstellt der Präsident den Haushalt, den er in dieser Runde vorschlagen will. Über diesen wird dann später in Phase 3 abgestimmt.


Der Präsident **verspricht** den anderen Mitgliedern der Junta, also den Mitspielern, nach eigenem Gutdünken einen **Anteil am Haushalt**: Dazu bildet er **verdeckte** Stapel aus den gezogenen Geldkarten und sagt dabei an, um wie viel Geld es sich handelt und für welchen Spieler es bestimmt ist. Dann verteilt er die Stapel an die betreffenden Spieler; die „bedachten“ Spieler dürfen sich ihren Stapel geheim ansehen. (Diesen Anteil behalten sie nur, wenn der Präsident am Ende von Phase 3 noch Präsident ist.)

Wichtig: Natürlich darfst du dir auch selbst Versprechungen machen.

Du darfst hinsichtlich der Höhe des Haushaltes die **Unwahrheit** sagen. (Du sollst es sogar; dies ist schließlich ein zentrales Element von *Junta: las Cartas!*) Du darfst **weniger, aber nicht mehr versprechen**, als du in dieser Runde an Entwicklungshilfe gezogen hast. Du darfst einem oder mehreren Spielern auch **gar nichts versprechen**. Wer sich unbedingt Feinde schaffen will ...

Geldkarten darfst du nicht „wechseln“: Kannst du einen Betrag nicht genau zuteilen, musst du mehr versprechen. Gibt das der Haushalt nicht her, musst du auf deinen Mittelsmann oder notfalls auf dein Schweizer Bankkonto zurückgreifen.

Nun legen alle Spieler, soweit sie „bedacht“ wurden, ihren Stapel beiseite (also **noch nicht** auf ihren Mittelsmann). Sie dürfen ihren Stapel jederzeit geheim ansehen.

 Als Präsident darfst du dir die Stapel aller Spieler aus dem aktuellen Haushalt, soweit sie noch nicht auf den Mittelsmannkarten liegen, jederzeit ebenfalls geheim ansehen.

Phase 3: Über Haushalt abstimmen (Politikkarten ausspielen oder nachziehen)

Mit dem Ausspielen von Politikkarten könnt ihr über den aktuellen Haushalt abstimmen und euch sonstige Vorteile sichern. Jeder Spieler ist in dieser Phase 2x am Zug und darf jeweils wählen, ob er 1 Politikkarte ausspielt oder 1 Politikkarte nachzieht.

Details dazu findet ihr auf der folgenden Seite.

So funktionieren die 3 verschiedenen Arten von Politikkarten:

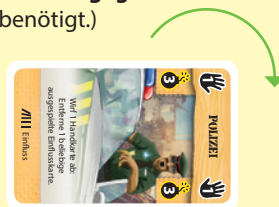
Einflusskarten (gelb)



Einflusskarten haben einen **Stimmwert** und einen **Kampfwert**. Manche dieser Einflusskarten ermöglichen zusätzlich 1 **Aktion** (siehe ihren Kartentext), die hauptsächlich in Phase 3 zum Tragen kommt.

Spielt ihr eine Einflusskarte aus, legt ihr sie vor euch in euren Spielbereich und müsst **sofort** entscheiden, ob der Stimmwert für oder gegen den aktuellen Haushalt gezählt wird: Spielt ihr sie **aufrecht** aus, zählt der Stimmwert **für** den Haushalt. Spielt ihr sie **quer** aus, zählt der Stimmwert **gegen** den Haushalt. (Der Kampfwert wird in Phase 3 nicht benötigt.)

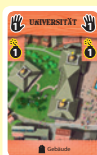
Gegen den Haushalt



Anschließend **könnt** ihr die Aktion der Einflusskarte nutzen, könnt aber auch ganz darauf verzichten. Das Nachholen einer Aktion ist zu einem späteren Zeitpunkt in der Phase allerdings nicht mehr möglich.

Einflusskarten, die am Ende der Phase 3 in eurem Spielbereich ausliegen, nehmt ihr auf eure Hand.

Gebäudekarten (rot)



Ausgespielte Gebäudekarten **bleiben** permanent in eurem Spielbereich **liegen**, auch über die Runde hinaus, in der sie gespielt wurden. Solange eine Gebäudekarte vor euch liegt, ist sie wirksam. Eine eventuelle (Text-) Aktion darauf dürft ihr jede Runde nutzen. Gebäudekarten können durch andere Politikkarten zerstört werden.

Gebäudekarten mit einem **Stimmwert**: Entscheidet wie bei Einflusskarten (siehe oben), ob der Stimmwert für oder gegen den Haushalt zählt. Bei bereits vor euch ausliegenden Gebäudekarten entscheidet ihr jede Runde neu. Dies muss geschehen, wenn ihr in Phase 3 zum 1. Mal am Zug seid.

(Der Kampfwert wird in Phase 3 nicht benötigt.)

Interventionskarten (blau)



Interventionskarten geben euch die Möglichkeit zu einer **einmaligen Aktion** (siehe Kartentext), die ihr sofort ausführt. Interventionskarten mit einem **Stimmwert**: Entscheidet wie bei Einflusskarten (siehe oben), ob der Stimmwert für oder gegen den Haushalt zählt.

Legt ausgespielte Interventionskarten zunächst in euren **Spielbereich**. Am Ende von Phase 3 kommen sie dann auf den Ablagestapel.

Goldene Regel: Falls sich Kartentext und diese Anleitung widersprechen, geht der Kartentext vor.


Politikkarten ausspielen oder nachziehen

Beginnend beim Präsidenten **darf** jeder Spieler **reihum im Uhrzeigersinn 1 Politikkarte (Einfluss-, Gebäude- oder Interventionskarte)** aus seiner Hand **offen** in seinen Spielbereich **ausspielen**. Kann oder will er das nicht, **zieht** er **1 Politikkarte** vom Nachziehstapel und nimmt sie auf seine Hand.

Wieder beginnend beim Präsidenten ist danach jeder Spieler erneut am Zug, diesmal jedoch **gegen den Uhrzeigersinn: Er darf 1 Politikkarte** aus seiner Hand **offen** in seinen Spielbereich **ausspielen**. (Zuvor gespielte Karten bleiben für den Rest der Spielphase noch liegen.) Kann oder will er das nicht, **zieht** er **1 Politikkarte** vom Nachziehstapel.

Es ist erlaubt, mit 1 Politikkarte für und mit 1 anderen gegen den Haushalt zu stimmen.

Erhöhen der präsidentialen Geldversprechen:

 Als Präsident darfst du jederzeit in dieser Phase **Versprechen** an deine Mitspieler verbindlich **erhöhen**.

Du darfst ...

- Geldkarten, die du dir selbst versprochen hast, an Mitspieler geben;
- in dieser Phase zwar keinem Mitspieler Geldkarten wieder wegnehmen, aber
- zugeben, dass der Haushalt höher ist als zuerst behauptet. („Man kann sich ja mal verzählen ...“).

Lege dazu zusätzliche Geldkarten aus deinem Haushaltsanteil, den du dir selbst versprochen hast, auf den Stapel des jeweiligen Spielers.

Stimmwerte zählen

Nun zählt ihr, wie viele Stimmen für bzw. gegen den Haushalt dieser Runde abgegeben wurden (also die Stimmwerte auf allen aufrechten und allen quer liegenden Karten):

- **Mehrheit** der Stimmwerte **dafür oder Gleichstand**: Der Haushalt wurde angenommen.
- **Mehrheit** der Stimmwerte **dagegen**: Der Haushalt wurde abgelehnt.

Haushalt angenommen

Durchläuft jetzt die folgenden Schritte in der beschriebenen Reihenfolge:

- Die Mittelsmänner zahlen ein: Jeder Spieler nimmt alle Geldkarten **auf** seiner Mittelsmannkarte und schiebt diese **darunter**.
- Jeder Spieler legt alle Geldkarten aus dem ihm zugeordneten Stapel des aktuellen Haushalts nun **auf seinen Mittelsmann**.
- Der alte Präsident ist auch der neue für die nächste Runde. Überspringt Phase 4 und macht direkt mit **Phase 5** weiter.

Haushalt abgelehnt

Es kommt zu einem Putsch. Macht weiter mit **Phase 4**.

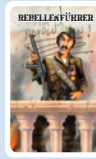
Ende der Phase


Unabhängig davon, ob es zu einem Putsch kommt oder der Haushalt angenommen wurde, nehmen nun alle Spieler ihre Einflusskarten, die am Ende dieser Phase noch in ihrem Spielbereich ausliegen, wieder auf ihre Hand zurück. Ausgespielte Interventionskarten hingegen werden auf den Ablagestapel gelegt. Ausgespielte Gebäudekarten bleiben liegen.

Phase 4: Putsch


Wurde der Haushalt abgelehnt, kommt es zum Putsch.

Der Rebellenführer




 Rebellenführer wird, wer in Phase 3 **die meisten Stimmen gegen** den Haushalt abgegeben hat. (In 3-Spieler-Partien gibt es keinen Rebellenführer – siehe Ende der Anleitung.) Bei einem Gleichstand wird der daran beteiligte Spieler, der im Uhrzeigersinn näher zum Präsidenten sitzt, Rebellenführer.


Als Rebellenführer legst du deine Rebellionskarte von deiner Hand offen vor dir aus. Nimm die Rebellenführerkarte an dich und lege sie darauf – als Kampfansage an den Präsidenten. Du kannst keine Geldkarten durch Versprechen des Präsidenten erhalten: Gib alle **Geldkarten**, die dir versprochen worden sind, **zurück** an den Präsidenten.


 Als Präsident kannst du nun diese Versprechen, die du ehemals dem Rebellenführer gemacht hattest, **neu verteilen**, um Verbündete für den folgenden Kampf zu sammeln.

Der Kampf

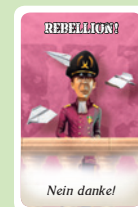
Seitenwahl:

 Der Präsident kämpft immer auf der Seite des Präsidenten

 Der Rebellenführer kämpft immer auf der Seite der Rebellen.

 Alle anderen Spieler müssen sich entscheiden, ob sie für oder gegen den Präsidenten (also für die Rebellen) kämpfen. Diese Entscheidung ist unabhängig davon, ob ein Spieler für oder gegen den Haushalt gestimmt hat.

Gegen den Präsidenten kämpfen: **Lege** deine **Rebellionskarte verdeckt** mit deinen Politikkarten aus, die du für den Putsch spielst (siehe unten). Du kämpfst nun auf der Seite der Rebellen.



Für den Präsidenten kämpfen: **Behalte** deine **Rebellionskarte verdeckt** auf deiner Hand. Du kämpfst nun auf der Seite des Präsidenten.

Spielt im Uhrzeigersinn, beginnend beim Rebellenführer, **beliebig viele eurer Handkarten verdeckt** so vor euch aus, dass eure Mitspieler sehen, um wie viele es sich jeweils handelt. Diese Karten sind am Putsch beteiligt. Ihr dürft nicht mehr „nachlegen“, etwa als Reaktion auf einen Mitspieler. Wer gar keine Karte auslegt, ist automatisch Präsidentengetreuer. Wer nur seine Rebellionskarte auslegt, ist Rebell, trägt aber nichts zum Kampfwert bei.

Gebäude- und Interventionskarten, die ihr in dieser Phase aus der Hand ausspielt, haben **keine Auswirkung** auf den Kampf. (Auch **Stimmwerte** haben **keine Auswirkung**.) Du darfst trotzdem Gebäude- und Interventionskarten mit den verdeckten Karten ausspielen; du kannst damit deine Mitspieler in die Irre führen!

(Text-) Aktionen von Einflusskarten gelten in dieser Phase grundsätzlich nicht mehr.

Eine Ausnahme sind die Einflusskarten *Märtyrer* und *Marxisten*: Ihre Aktion kannst du nur während eines Putsches anwenden. (Siehe ihren Kartentext.)



Kampfwert zusammenzählen

Wenn alle Spieler Karten ausgespielt haben, deckt diese **gleichzeitig** auf. Zählt die **Kampfwerte** für bzw. gegen den Präsidenten zusammen:

Addiert den **Kampfwert** der ausgespielten **Einflusskarten** mit dem Kampfwert von **Gebäudekarten**, die bereits **vor dem Putsch** im Spielbereich des jeweiligen Spielers lagen.

Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnen der Präsident und seine Getreuen.

Die Seite des Präsidenten hat gewonnen

Im Leben geht es nur darum, auf der richtigen Seite zu stehen! So auch in *Junta: Las Cartas*: Alle **Rebellen** werden hart bestraft, und Geldkarten, die **auf** ihren Mittelsmännern liegen, werden offen **auf den Ablagestapel** gelegt. Der Präsident und seine Getreuen dagegen dürfen **einzahlen**: Der Präsident und alle Präsidentengetreue nehmen die Geldkarten, die **auf** ihrer Mittelsmannkarte liegen, und schieben diese **darunter**. Auch vom versprochenen Haushalt bekommen die **Rebellen keinen Anteil**: Der Präsident und seine Getreuen legen die ihnen zugedachten Geldkarten des aktuellen Haushalts **auf** ihren Mittelsmann. Dann geben alle Rebellen ihre Geldkarten des aktuellen Haushalts verdeckt zurück an den Präsidenten.

Teile an dich selbst und deine Getreuen – beginnend bei dir selbst – reihum im Uhrzeigersinn solange 1 zufällige verdeckte Geldkarte aus den Versprechen an die Rebellen aus, bis keine mehr übrig ist.

Legt alle so erhaltenen Geldkarten **sofort auf** euren **Mittelsmann**. Alle Rebellen nehmen ihre Rebellionskarte wieder auf ihre Hand. Legt alle Politikkarten, die ihr im Putsch gespielt habt, auf den Ablagestapel (auch die nutzlosen).

Die Einflusskarte *Märtyrer* erlaubt, im Putsch ausgespielte Einflusskarten wieder auf die Hand zu nehmen.

Die Seite der Rebellen hat gewonnen

Der **Präsident** und alle seine **Getreuen** werden hart bestraft, und Geldkarten, die **auf** ihren Mittelsmännern liegen, werden offen **auf den Ablagestapel** gelegt. Rebellen dagegen dürfen **einzahlen**: Sie nehmen die Geldkarten, die **auf** ihrer Mittelsmannkarte liegen, und schieben diese **darunter**.



Alle Geldkarten aus dem aktuellen Haushalt, also auch die der Rebellen, gehen dagegen verdeckt an den Rebellenführer. Der Rebellenführer **verteilt nun den gesamten Haushalt**, wobei **Präsident** und alle seine **Getreuen leer ausgehen**. Teile an jeden Rebell – beginnend bei dir selbst – reihum im Uhrzeigersinn solange 1 zufällige verdeckte Geldkarte aus dem Haushalt aus, bis keine mehr übrig ist.

Legt alle so erhaltenen Geldkarten **sofort auf** euren **Mittelsmann**. Der Rebellenführer legt seine Rebellenführerkarte wieder beiseite und wird **neuer Präsident**. Er legt die Präsidentenkarte vor sich ab; seine Rebellionskarte kommt darunter. Alle Rebellen nehmen ihre Rebellionskarte wieder auf ihre Hand. (Der alte, nunmehr entmachtete Präsident nimmt seine Rebellionskarte ebenso auf die Hand.) Legt alle Politikkarten, die ihr im Putsch gespielt habt, auf den Ablagestapel (auch die nutzlosen).

Die Einflusskarte *Märtyrer* erlaubt euch auch hier, im Putsch ausgespielte Einflusskarten wieder auf die Hand zu nehmen.

Phase 5: Politikkarten nachziehen

Alle Spieler, die **weniger als 6 Handkarten** haben (inklusive Rebellionskarte), ziehen – beginnend beim Präsidenten – **2 Karten** vom Politikkartenstapel auf ihre Hand.



Der Präsident hat als einziger Spieler seine Rebellionskarte nicht auf der Hand; er zieht daher potenziell häufiger Politikkarten nach.

SPIELEND

Kannst du als Präsident in Phase 1 nicht mehr genügend Geldkarten für einen neuen Haushalt ziehen, endet das Spiel **sofort**. Zählt den Wert aller Geldkarten, die jetzt **auf** und **unter** eurem Mittelsmann liegen, zusammen.

3-SPIELER-PARTIE

In einer 3 Spieler-Partie gibt es die folgende Regeländerung: Es gibt **keinen Rebellenführer**, wenn der Haushalt abgelehnt wird. (Es ist also möglich, dass ein Spieler einen Putsch auslöst, dann aber für den Präsidenten kämpft.) Ist der Putsch erfolgreich: Der Rebellenspieler, der

Der Spieler mit der höchsten Summe an Geld gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Geldkarten. Herrscht auch hier Gleichstand, müsst ihr eine weitere Partie spielen!

den höchsten Kampfwert für die Rebellenseite gespielt hat, verteilt den Haushalt (beginnend bei sich) und wird **neuer Präsident**. Bei einem Gleichstand entscheidet der alte Präsident, welcher Mitspieler den Haushalt verteilt und damit auch sein Nachfolger wird.

WEITERE KARTENERLÄUTERUNGEN

- **UNO verurteilt die Folterung politischer Häftlinge / Misstrauensvotum**: Spielt der Präsident () die Karte, gibt er sein Amt an einen beliebigen Mitspieler ab, der nicht ablehnen darf. Dieser zieht keinen neuen Haushalt, sondern macht mit dem alten weiter. Er darf ihn aber umverteilen. Spielt ein Nicht-Präsident () die Karte, beginnt sofort ein Putsch (Phase 4), und der ausspielende Nicht-Präsident wird Rebellenführer.
- **Polizeirevier**: Wenn ein Mitspieler dein *Polizeirevier* durch die Interventionskarte *Explosion* zerstört, ziehe von dem Mitspieler, der die *Explosion* gespielt hat, 1 Handkarte.
- **Bodyguard (2x)**: Der *Bodyguard* ist zwar eine Einflusskarte, kann aber zur Abwehr der Interventionskarten *Dieb* oder *Attentäter* jederzeit – im eigenen Zug oder außerhalb – auch aus der Hand gespielt werden.

IMPRESSUM

Autoren: Johannes Krenner, Christoph Reiser und Sebastian Resl

Illustrationen: Claus Stephan & Anna Kersten

Autoren und Agentur danken allen Testspielern, insbesondere dem White Castle Autorenstammtisch und der Don't Panic-Convention, sowie dem Verlag für die gute Zusammenarbeit.

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von White Castle e. U. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Alle Rechte vorbehalten.

Grafikdesign: Claus Stephan, Anna Kersten, Hans-Georg Schneider

Realisation: Jan Christoph Steines



Pegasus Spiele