

HART an der GRENZE

SPIELREGEL

Für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Als Tourist versucht jeder Spieler, möglichst wertvolle Waren über die Grenze zu schmuggeln und in Dollar umzuwandeln. In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle des Sheriffs, der die Angaben eines Mitspielers kontrollieren darf. Aber wehe, man wird beim Schmuggeln erwischt! Dann drohen empfindliche Geldstrafen. Vielleicht kann man sich ja noch geschickt herausreden und den Sheriff gegen etwas Kleingeld überzeugen, das eine oder andere Auge zuzudrücken.

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels das meiste Geld verdient hat.

SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält einen Reisekoffer, den er vor sich ablegt.
- Die Warenkarten werden gründlich gemischt und jeder Spieler erhält davon verdeckt 5 Karten ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Warenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.
- Daneben wird die Übersichtskarte für alle Spieler ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält 30 Dollar (2 x 10-er, 1 x 5-er, 5 x 1-er). Das übrige Geld wird nach Werten sortiert als „Kasse“ offen in der Mitte bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält 1 roten Spielstein „Beschlagnahme“.
- Nur im Spiel zu fünft und sechst erhält jeder noch 1 weißen Spielstein „Zusatzkontrolle“. Bei weniger als fünf Spielern bleiben diese aus dem Spiel.
- Der ehrlichste Spieler erhält den Sheriff-Stern und beginnt.

DIE WARENKARTEN

Die Warenkarten zeigen sechs verschiedene Warenarten, die unterschiedlich wertvoll sind. Es gibt drei legale Waren (Krug, Maracas, Sombrero) und drei illegale Waren (Zigarre, Tequila, Statue). Wie oft eine Ware vorkommt, geht aus der Übersicht in den Kofferdeckeln hervor. Auf den Warenkarten steht im unteren Bereich, wie hoch die Strafe ausfällt, falls man beim Schmuggeln erwischt wird. Bei den legalen Waren erhält man, falls man zu Unrecht beschuldigt wird, eine Entschädigung, die ebenso hoch ist wie die mögliche Strafe.



DIE ÜBERSICHTSKARTE

Hierauf sind die sechs Warenarten abgebildet, ihr Wert und die möglichen Strafen bzw. Entschädigungen.

						← Warenarten
2	3	4	7	9	12	← Wert
1	2	3	5	6	8	← Strafe
1	2	3	-	-	-	← Entschädigung

DIE ANGABEN IM KOFFERDECKEL

Ganz am Ende des Spiels können die Spieler Waren zum doppelten des auf der Karte aufgedruckten Wertes verkaufen. Allerdings kann von jeder Warenart nur eine bestimmte Anzahl Karten verkauft werden. Wie viele das jeweils sind, hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Spielt man z. B. zu fünft, so gelten nur die Werte in der Zeile neben der 5. Die übrigen drei Zeilen spielen in diesem Spiel dann keine Rolle.

	39	30	23	18	16	13
6	12	10	8	6	5	4
5	10	8	6	5	4	3
4	8	6	5	4	3	2
3	6	5	4	3	2	2

Über den einzelnen Waren steht, wie viele Karten davon jeweils im Spiel sind (also 39 Krüge, 30 Maracas usw.).

ÜBERBLICK ÜBER DEN SPIELABLAUF

- Das Spiel geht über drei Runden.
- Eine Runde besteht aus so vielen Spielzügen, wie Spieler teilnehmen, so dass jeder Spieler pro Runde einmal die Rolle des Sheriffs übernimmt (Ausnahme: bei 3 Spielern ist jeder zweimal Sheriff).
- In jedem Spielzug ist ein anderer Spieler Sheriff.
- Am Ende einer Runde verkaufen die Spieler die Waren, die sie über die Grenze gebracht haben, zum auf der Karte aufgedruckten Wert.
- Bis zu drei Warenkarten darf jeder Spieler nach jeder Runde fürs Spielende zurückbehalten und dann eventuell zum doppelten Wert verkaufen.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

- Der Spieler, der den Sheriff-Stern hat, steckt ihn sich an. Seine Handkarten legt er verdeckt vor seinem Koffer ab, da er sie in diesem Spielzug nicht braucht.
- Jeder seiner Mitspieler muss von seinen Warenkarten 1-5 Karten auswählen und sie geheim in seinen Koffer legen. **Hinweis:** Es ist dabei nicht notwendig, den Koffer ganz zu schließen, es reicht, wenn der Deckel heruntergeklappt ist.
- Beginnend beim Spieler links vom Sheriff muss dann reihum jeder laut ansagen, wie viele Warenkarten er in seinem Koffer hat. Außerdem muss er genau eine Warenart ansagen, unabhängig davon, ob er diese überhaupt in seinen Koffer gelegt hat oder ob er verschiedene Waren im Koffer hat.
- Angesagt werden dürfen nur legale Waren, also Krüge, Maracas, Sombreros.

Beispiel 1: Ein Spieler legt 2 Krüge und 1 Tequila in seinen Koffer und sagt „3 Krüge“ an.

Beispiel 2: Ein Spieler legt 2 Zigarren in seinen Koffer und sagt „2 Sombreros“ an.

Beispiel 3: Ein Spieler legt 4 Maracas in seinen Koffer und sagt „4 Maracas“ an.

- Haben alle Mitspieler ihre Ansage gemacht, darf der Sheriff **einen** von ihnen auswählen, den er kontrollieren will. Der Sheriff zeigt auf den Koffer und befiehlt „Aufmachen!“ – Er darf aber auch auf die Kontrolle verzichten!
- Der betroffene Spieler muss alle Karten aus seinem Koffer nehmen und offen auslegen – es sei denn, er kann den Sheriff bestechen (s. u.).
- **Stimmen** alle Waren mit seiner Ansage **überein**, so wurde er zu Unrecht beschuldigt und erhält aus der Kasse als Entschädigung 1, 2 oder 3 Dollar – wie auf der Warenkarte unten angegeben ist. Danach legt der Spieler seine kontrollierten Warenkarten verdeckt **hinter** seinem Koffer ab.
- **Stimmt** die Ansage jedoch **nicht**, muss der Spieler den Koffer jetzt **noch nicht** aufmachen. Er kann versuchen, den Sheriff zu bestechen, indem er ihm einen beliebigen Geldbetrag anbietet. Über die Höhe des Bestechungsgeldes können der Sheriff und der Spieler, der kontrolliert wird, verhandeln. Können sich beide einigen, gibt der Spieler dem Sheriff das Geld und muss nun seinen Kofferinhalt **nicht** vorzeigen.



Beispiel: Der Spieler hat 3 Sombreros angesagt. Tatsächlich befinden sich in seinem Koffer jedoch nur 1 Sombrero und 2 Zigarren. Weil der Spieler vermeiden möchte, dass er den Koffer vor dem Sheriff ausleeren müsste, bietet er ihm 3 Dollar an. Das ist dem Sheriff jedoch zu wenig und er fordert 8 Dollar. Da die beiden Zigarren einen Verkaufswert von zusammen 14 Dollar haben und die Strafe beim Aufdecken zusammen 10 Dollar wäre, bietet der Spieler im Gegenzug 6 Dollar an. Diesen Betrag akzeptiert der Sheriff schließlich, so dass der Spieler noch einmal mit einem blauen Auge davonkommt.

- Gibt es jedoch **keine Einigung**, muss der Spieler seinen Koffer öffnen und alle Karten, die darin liegen, offen auslegen. Die Warenkarten, die seiner Ansage entsprechen, darf er behalten und legt sie verdeckt hinter seinem Koffer ab. Für jede Karte, die nicht seiner Ansage entspricht, muss der Spieler die Strafe, die auf der Karte steht, an die Kasse zahlen. Diese Karten werden offen neben den Nachziehstapel gelegt und bilden einen Ablagestapel.

Beispiel: Hätten sich der Sheriff und der Spieler im obigen Beispiel nicht geeinigt, so hätte der Spieler die beiden geschmuggelten Zigarrenkarten ablegen und zusätzlich die Strafe von 10 Dollar in die Kasse zahlen müssen. Den richtig angesagten Sombrero dürfte der Spieler behalten und verdeckt hinter seinem Koffer ablegen.

Hinweis: Sollte ein Spieler mehr Karten im Koffer haben, als er zuvor angesagt hat, muss er die überzähligen Karten abgeben und dafür die Strafe zahlen – auch wenn es sich dabei um die angesagte Warenart handelt.

- Alle Spieler, die nicht kontrolliert wurden, nehmen nun ebenfalls ihre Warenkarten aus ihren Koffern, ohne dass die anderen die Warenarten sehen können, und legen sie verdeckt hinter ihre Koffer ab.
- Damit ist ein Spielzug beendet und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist

- der neue Sheriff. Er steckt sich den Sheriff-Stern an und teilt an jeden Spieler so viele Karten aus, dass jeder wieder 5 Karten auf der Hand hat.
- Der neue Spielzug verläuft wie beschrieben.

Tipp für den Sheriff: Beschuldigt der Sheriff einen Spieler zu Unrecht, wird die Entschädigung aus der Kasse gezahlt. Erwischt er einen Spieler beim Schmuggeln, muss dieser seine Strafe ebenfalls in die Kasse zahlen. Daher sollte sich der Sheriff ruhig bestechen lassen, denn nur so kann er in seinem Spielzug Geld verdienen. – Aber natürlich nur, wenn man nicht zu wenig geboten bekommt.

Zusatzkontrolle (nur im Spiel zu fünft und sechst!)

- Wenn ein Spieler Sheriff ist, darf er nach seiner normalen Kontrolle seinen Spielstein „Zusatzkontrolle“ einmalig im Spiel einsetzen.
- Der Sheriff legt den Spielstein in die Schachtel zurück und darf nun noch einen zweiten Spieler kontrollieren und sich eventuell auch von diesem Spieler bestechen lassen.



Beschlagnahme

- Wenn ein Spieler Sheriff ist, darf er nach seiner normalen Kontrolle und einer eventuellen Zusatzkontrolle seinen Spielstein „Beschlagnahme“ einmalig im Spiel einsetzen.
- Der Sheriff legt den Spielstein in die Schachtel zurück und bestimmt einen beliebigen Spieler, der ihm seinen Koffer mit Inhalt überreichen muss. Das darf jedoch kein Spieler sein, den er in diesem Spielzug bereits kontrolliert hat.
- Der Sheriff schaut sich die Karten im Koffer **geheim** an. Den Koffer und alle Karten, die der Ansage entsprechen, erhält der Spieler zurück und legt sie verdeckt hinter seinem Koffer ab. Eine Entschädigung gibt es jedoch nicht.
- Karten, die nicht zur Ansage passen, werden vom Sheriff beschlagnahmt. Er behält die Karten und legt sie verdeckt hinter seinem eigenen Koffer ab.
- Bei der Beschlagnahme ist keine Bestechung möglich.



RUNDEN ENDE

- Eine Runde ist zu Ende, wenn jeder Spieler einmal Sheriff war (bei 3 Spielern zweimal).
- Jeder Spieler legt seine Handkarten vorübergehend vor sich ab und sieht sich geheim seine Karten, die er hinter seinem Koffer gesammelt hat, an.
- Jeder Spieler darf davon **bis zu 3 Karten** verdeckt **unter** seinen Koffer legen, die er erst am Spielende und dann zum doppelten Warenwert verkaufen will. Angefangen beim Sheriff kündigt reihum jeder Spieler laut an, wie viele Warenkarten er fürs Spielende zurückbehält und verdeckt unter seinen Koffer legt. Seine Karten darf man während des Spiels jederzeit anschauen.
- Alle übrigen Warenkarten, die er in der Runde hinter seinem Koffer gesammelt hat, werden nun zu dem auf der Karte angegebenen Wert verkauft. Das Geld erhalten die Spieler aus der Kasse. Die Warenkarten werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Jeder zählt sein Geld. Der ärmste Spieler entscheidet, wer in der nächsten Runde der erste Sheriff wird. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bei Gleichstand entscheidet der ärmste Spieler, der dem letzten Sheriff im Uhrzeigersinn am Nächsten sitzt.
- Der neue Sheriff steckt sich den Stern an und teilt an jeden Mitspieler so viele Karten aus, dass jeder wieder 5 auf der Hand hat.

SPIELLENDE UND WARENVERKAUF ZUM DOPPELTEN WERT

- Nach der dritten Runde können die unter den Koffern gesammelten Warenkarten zum **doppelten Wert** verkauft werden.
- Angefangen mit den Krügen werden von dem Spieler, der als letzter Sheriff war, nacheinander die verschiedenen Warenarten aufgerufen. Zuerst werden die Krüge aufgerufen und verkauft, dann die Maracas, die Sombreros usw.
- Jeder Spieler legt alle seine Karten in der aufgerufenen Warenart offen aus.
- Von jeder Warenart können nur eine bestimmte Anzahl Warenkarten verkauft werden. Wie viele Karten das jeweils sind, ist aus der Übersicht im Kofferdeckel zu ersehen. Für jede Spieleranzahl gelten andere Höchstgrenzen. In einem Spiel zu viert gelten z. B. nur die Werte in der Zeile neben der 4. Alle anderen Zeilen haben im Spiel zu viert keine Bedeutung.
- Wenn es nicht mehr Waren gibt, als die angegebene Höchstgrenze, darf jeder Spieler alle seine Waren dieser Art zum **doppelten Wert** verkaufen.

Beispiel: Im Spiel zu viert können 8 Krüge verkauft werden. Spieler A hat 3, B hat 2 Krüge und C hat 1 Krug gesammelt. Da dies zusammen nur 6 Krüge ergibt, darf jeder der drei Spieler seine Krüge für 4 statt 2 Dollar je Karte verkaufen.

	39	30	23	18	16	13
						
4	8	6	5	4	3	2

- Gibt es mehr Warenkarten als die erlaubte Höchstgrenze, darf zuerst der Spieler mit den meisten Warenkarten dieser Art **alle** seine Waren verkaufen, so lange die Höchstgrenze nicht überschritten wird. Dann darf der Spieler mit den zweitmeisten Warenkarten verkaufen. Verkauft werden darf so lange, bis die Höchstgrenze erreicht ist. Bei Gleichstand wird gleichmäßig verkauft, bis die Höchstgrenze erreicht ist. Bei ungerader Anzahl wird die Einnahme dann geteilt.
- Alle nicht verkauften Warenkarten sind wertlos, ebenso die Handkarten.

Beispiel 1: Im Spiel zu sechst können nur 5 Tequila verkauft werden. Spieler A hat 6, B hat 4 und C und D haben jeder 2 Tequila. Nur Spieler A darf 5 Tequila zu je 18 Dollar verkaufen. Sein sechster Tequila ist wertlos, ebenso der Tequila der anderen Spieler.

	39	30	23	18	16	13
						
6	12	10	8	6	5	4

Beispiel 2: Im Spiel zu viert können nur 4 Zigarren verkauft werden. Spieler A hat 2 Zigarren, B, C und D haben je 1 Zigarre. A verkauft seine 2 Zigarren für je 14 Dollar. B, C und D teilen sich die Einnahme für 2 Zigarren (= 28 Dollar), so dass jeder von ihnen 9 Dollar erhält, der Rest von 1 Dollar verfällt.

	39	30	23	18	16	13
						
4	8	6	5	4	3	2

- **Es gewinnt, wer das meiste Geld besitzt.**
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG



Gespielt wird zu viert. Der Sheriff fordert die Mitspieler auf, ihre Angaben zu machen. Der Spieler links von ihm sagt: „Ich habe nichts weiter als 3 Krüge, günstig von einem Einheimischen erstanden.“ Der nächste Spieler gibt an: „Ich war bei demselben Händler und haben sogar 4 Krüge gekauft.“ Der letzte Spieler sagt an: „Ich habe nur 1 Sombrero im Koffer.“ Jetzt muss sich der Sheriff entscheiden. Welchen Spieler soll er kontrollieren? Wer sagt die Wahrheit und wer nicht? „1 Sombrero“ klingt schon sehr verdächtig. Aber 4 Krüge! Was ist, wenn sich stattdessen 4 Tequila im Koffer befinden? So einfach kann er den Spieler nicht davonkommen lassen. Der Sheriff blickt den Spielern tief in die Augen. Dann entscheidet er sich. „Aufmachen!“ befiehlt er dem Spieler mit den „4 Krügen“. Der Spieler lächelt den Sheriff nun unschuldig an: „Sagen Sie mal, was verdient man denn hier so an der Grenze?“ Er bietet ihm großzügig 10 Dollar an, wenn der Sheriff beide Augen zudrücken und auf die Kontrolle verzichten würde. Das macht den Sheriff natürlich stutzig. Wenn der Spieler ihm schon freiwillig 10 Dollar anbietet, muss er ziemlich wertvolle Waren in seinem Koffer haben. Der Sheriff verlangt daher 15 Dollar, die der Spieler ihm auch bereitwillig zahlt. Dafür verzichtet der Sheriff auf die Kontrolle. Aber bevor die anderen Spieler aufatmen können, pickt er sich einen weiteren Spieler heraus. Der Sheriff ist ziemlich sicher, dass „1 Sombrero“ nicht mit rechten Dingen zugeht. Daher setzt er seinen roten Beschlagnahme-Stein ein, wohl wissend, dass er diesen im ganzen Spiel nur einmal benutzen kann. Der Sheriff lässt sich den verdächtigen Koffer übergeben, überprüft den Inhalt und entdeckt statt eines Sombreros eine Statue. Diese behält der Sheriff nun und legt sie verdeckt hinter seinem eigenen Koffer ab. – Das war ein lohnender Spielzug für ihn.

Die Autoren: Der Journalist André Zatz, geb. 1974, und sein Schwager, der Produktdesigner Sergio Halaban, geb. 1963, leben in Sao Paulo, Brasilien, und haben dort bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht. Ihr nervenaufreibendes Bluffspiel „Hart an der Grenze“ ist das erste Spiel, das außerhalb ihres Heimatlandes erschienen ist.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Pohl & Rick

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-(0)711-2191-0
Fax: +49-(0)711-2191-422
www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr. 691509

Alle Rechte vorbehalten.

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY