

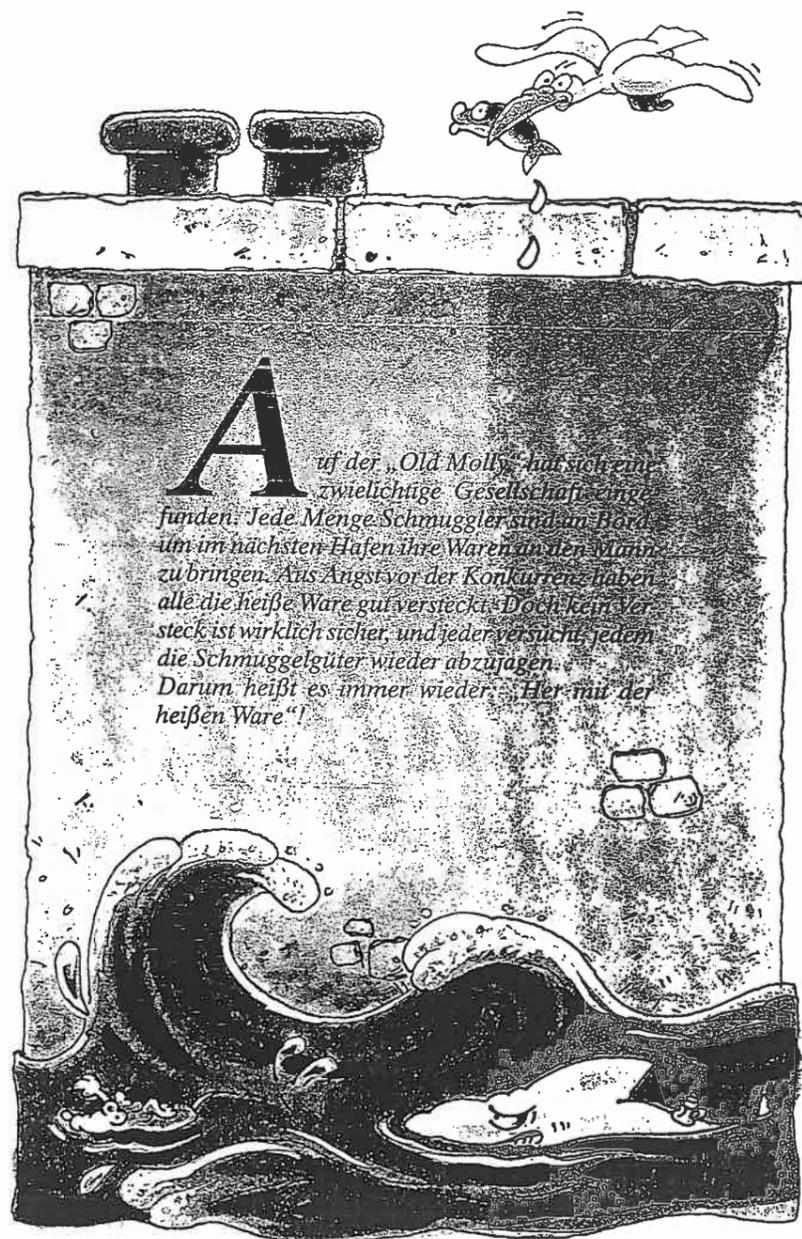


Ravensburger Spiele® Nr. 26 003 4
Autor: Detlef Wendt

Ein turbulentes Merkspiel
für 3 – 6 Schmuggler ab 8 Jahren.

Otto Maier Verlag Ravensburg





Obwohl in der Spielregel aus Gründen der Übersichtlichkeit nur von Spielern gesprochen wird, sind natürlich an Bord auch alle Spielerinnen ganz herzlich willkommen.

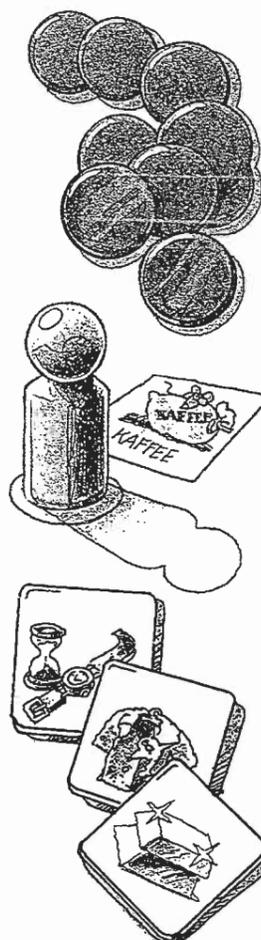
VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler erhält Chips. Es bekommt bei drei Spielern jeder 12 Chips, bei vier Spielern jeder 15 Chips, bei fünf Spielern jeder 18 Chips und bei sechs Spielern jeder 20 Chips.
2. Die Spielfigur wird auf das gelbe Startfeld beim Kaffee gestellt.
3. Die 30 Kärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Der jüngste Spieler nimmt sich ein beliebiges Kärtchen, zeigt die Schmuggelware seinen Mitspielern und sagt z.B.: „Ich habe die Uhren“. Danach legt er das Kärtchen verdeckt vor sich auf den Tisch. Alle nachfolgenden Spieler machen reihum dasselbe. Dies geschieht solange, bis bei drei Spielern jeder drei Kärtchen und bei vier bis sechs Spielern jeder zwei Kärtchen verdeckt vor sich liegen hat.

Alle Schmuggelwaren müssen mit dem Namen benannt werden, der unter dem Motiv auf dem Spielplan steht.
4. Nun werden die restlichen Kärtchen verdeckt auf die passenden Felder des Spielplans gelegt.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, möglichst viele Schmuggelwaren zu bekommen und möglichst wenig Chips abzugeben.



SPIELREGEL

Es wird reihum gewürfelt und mit der Spielfigur im Uhrzeigersinn gezogen. Der jüngste Spieler darf beginnen.



FELD MIT KÄRTCHEN

Landet die Spielfigur auf einem Feld, bei dem ein Kärtchen liegt, nimmt es der Spieler. Er zeigt die Schmuggelware seinen Mitspielern, sagt z.B. „Ich habe das Gold“ und legt das Kärtchen verdeckt vor sich ab. Danach würfelt der nächste Spieler.



FELD OHNE KÄRTCHEN

Landet die Spielfigur auf einem Feld, bei dem kein Kärtchen mehr liegt, muß der Spieler sagen, bei wem er das fehlende Kärtchen vermutet. Das kann entweder ... bei ihm selbst oder ... bei einem Mitspieler sein.



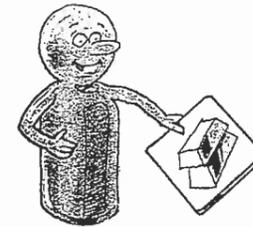
... BEI SICH SELBST

Vermutet der Spieler das Kärtchen bei sich selbst, sagt er z.B.: „Das Gold habe ich selbst“. Nun kann jeder Mitspieler, der dies nicht glaubt, Einspruch erheben. Dabei darf kein Mitspieler sagen, bei wem er das fehlende Kärtchen vermutet.

Erhebt kein Mitspieler Einspruch, passiert nichts und der nächste Spieler darf würfeln.

Erheben ein oder mehrere Mitspieler Einspruch, muß er seine Kärtchen nacheinander ansehen, ohne daß die Mitspieler die Kärtchen sehen können.

HAT DER SPIELER DAS GESUCHTE KÄRTCHEN, zeigt er es kurz und legt es wieder verdeckt vor sich hin. Nun muß jeder Mitspieler, der Einspruch erhoben hat, einen Chip in die Schiffskasse (in der Mitte des Spielplanes) zahlen, da er unrecht hatte. Danach darf der nächste Spieler würfeln.

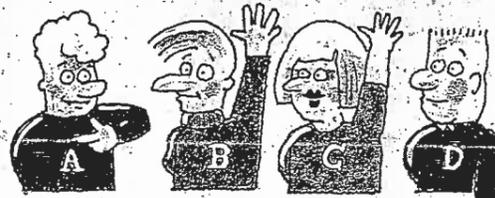


HAT DER SPIELER DAS GESUCHTE KÄRTCHEN JEDOCH NICHT,

muß er so viele Chips in die Schiffskasse zahlen, wie Mitspieler Einspruch erhoben haben. Danach darf der nächste Spieler würfeln.



Es spielen die Spieler A, B, C und D. Spieler A würfelt. Die Spielfigur kommt auf das Feld bei dem Kärtchen Gold. Dieses liegt nicht mehr auf dem Spielplan. Spieler A sagt: „Ich habe das Gold selbst“. Spieler B und C glauben das nicht. Sie erheben Einspruch.

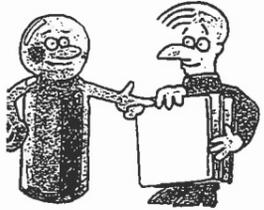


Spieler A schaut nach und findet das Kärtchen bei sich. Er zeigt es seinen Mitspielern. Dann legt er das Kärtchen wieder verdeckt vor sich ab.

Spieler B und C müssen je einen Chip in die Schiffskasse zahlen.

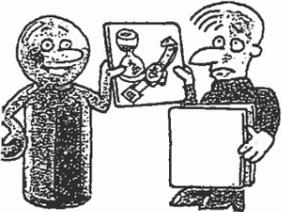
Spieler A schaut nach und findet das Kärtchen Gold nicht bei sich. Spieler A muß 2 Chips in die Schiffskasse zahlen.

... BEI EINEM MITSPIELER



Vermutet der Spieler das Kärtchen bei einem Mitspieler (im folgenden „Raterunde“ genannt), zeigt er auf den verdächtigen Mitspieler und sagt z.B.: „Du hast die Uhren“. Der verdächtige Mitspieler muß nun wieder sagen, bei wem er das Kärtchen vermutet.

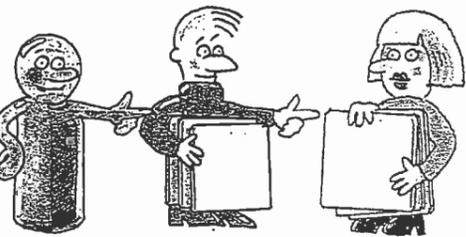
VERMUTET ER DAS KÄRTCHEN BEI SICH SELBST,



schaut er bei sich nach. Findet er das gesuchte Kärtchen bei sich, gibt er es dem Spieler, der ihn verdächtigt hat, und der nächste Spieler darf würfeln. Findet er das gesuchte Kärtchen nicht bei sich, haben beide Spieler falsch vermutet und müssen je einen Chip als Strafe in die Schiffskasse einzahlen. Danach darf der nächste Spieler würfeln.

VERMUTET ER DAS KÄRTCHEN BEI EINEM ANDEREN MITSPIELER,

so muß er diesen verdächtigen. Der nun Verdächtige muß wieder entweder das Kärtchen bei sich selbst vermuten und nachschauen oder eine neue Vermutung äußern, wer das Kärtchen hat.



An einer solchen Raterunde können also mehrere Mitspieler beteiligt sein.

Spieler A kommt auf das leere Feld bei den Uhren. Da er glaubt, daß Spieler B die Uhren hat, sagt er zu ihm: „Du hast die Uhren“.

Spieler B glaubt das auch und schaut nach.



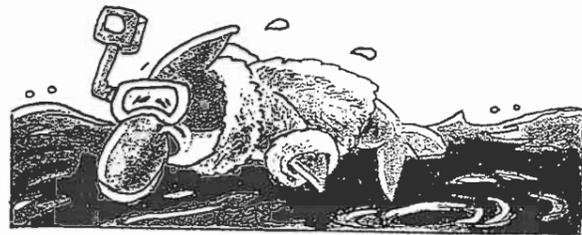
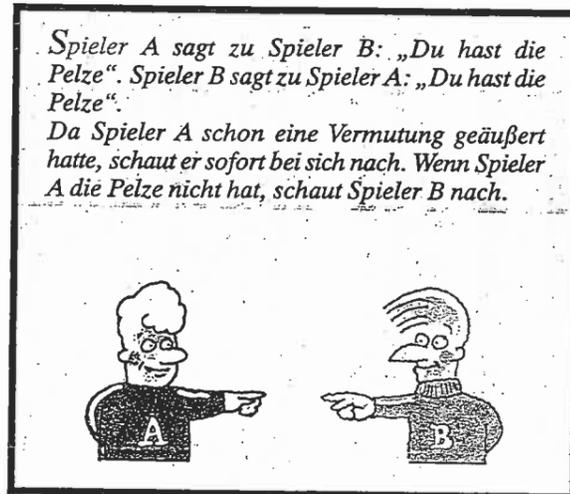
Spieler B glaubt das nicht und sagt: „Nein, ich habe die Uhren nicht, ich glaube Spieler C hat die Uhren“. Spieler C schaut nach oder sagt wiederum zu einem Mitspieler: „Nein, ich glaube, du hast die Uhren“.



ENDE EINER RATERUNDE

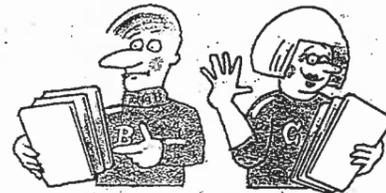
Eine Raterunde endet immer dann, wenn ein angesprochener Mitspieler

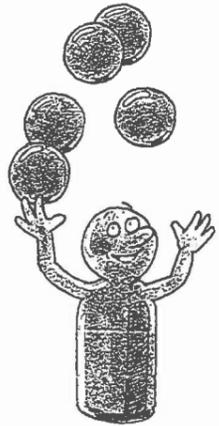
- bei sich selbst nachschaut, weil er das gesuchte Kärtchen bei sich vermutet,
- oder einen Mitspieler anspricht, der schon eine Vermutung geäußert hat. Dieser muß dann sofort bei sich nachschauen.



Schaut ein Mitspieler bei sich nach und findet das gesuchte Kärtchen, so gibt er es demjenigen, der es richtig bei ihm vermutet hatte. Dieser legt es verdeckt vor sich ab.

Schaut ein Mitspieler bei sich nach und findet das gesuchte Kärtchen nicht, so muß nun derjenige nachschauen, bei dem das Kärtchen zuletzt vermutet wurde. Hat auch dieser Spieler das Kärtchen nicht, schaut der Spieler nach, bei dem es davor vermutet wurde, usw.



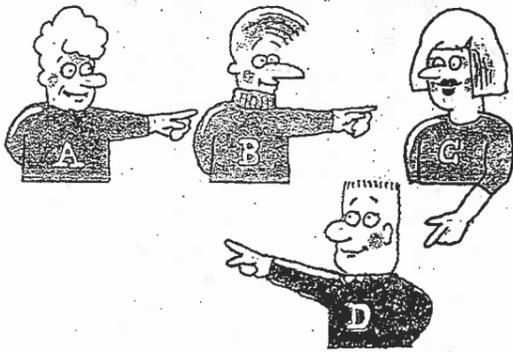


STRAFCHIPS

Nach jeder Raterunde wird abgerechnet. Jeder Spieler, der eine falsche Vermutung geäußert hat, muß Strafchips in die Schiffskasse einzahlen. Bezahlt wird immer ein Chip weniger, als Spieler an einer Raterunde beteiligt waren. (Beteiligt war jeder Spieler, der eine Vermutung geäußert hat.) Wer bei sich selbst nachschaut und das gesuchte Kärtchen nicht hat, hat natürlich auch falsch vermutet und muß bezahlen.

Sind die Raterunde und das Einzahlen der Chips beendet, darf der nächste Spieler würfeln.

*Spieler A sagt zu Spieler B: „Du hast die Pelze“.
Spieler B sagt zu Spieler C: „Du hast die Pelze“.
Spieler C sagt zu Spieler D: „Du hast die Pelze“.
Spieler D sagt zu Spieler A: „Du hast die Pelze“.*



Die Raterunde ist beendet, da Spieler A die Pelze bereits bei Spieler B vermutet hatte. Spieler A schaut nach und findet die Pelze nicht.

Nun schaut Spieler D nach, da Spieler C zuletzt die Pelze bei ihm vermutet hatte. Spieler D findet die Pelze bei sich.

*Vier Spieler waren beteiligt, das bedeutet für
– Spieler A: Er hat falsch geraten und muß drei Chips abgeben.*



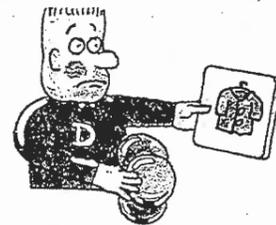
– Spieler B: Er hat falsch geraten und muß drei Chips abgeben.

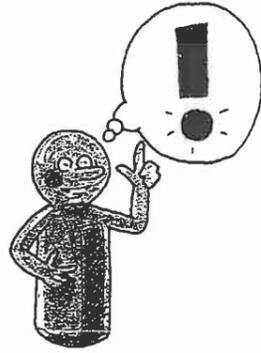


– Spieler C: Er hat richtig geraten und muß keine Chips abgeben. Er bekommt die Pelze von Spieler D.



– Spieler D: Er hat falsch geraten und muß drei Chips abgeben. Er gibt Spieler C die Pelze.





BESONDERE SITUATIONEN

WER NICHT ANGESPROCHEN WIRD, VERRÄT NICHTS

Solange ein Spieler von keinem anderen Spieler angesprochen worden ist, darf er **nicht sagen**, wer das Kärtchen seiner Meinung nach hat, auch wenn er es ganz genau weiß.

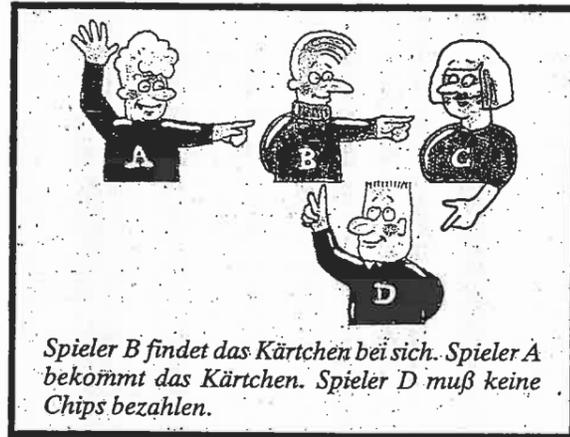
KEIN EINSPRUCH BEI DEN RATERUNDEN

Schaut während einer Raterunde ein angesprochener Spieler bei sich nach, dürfen die Mitspieler keinen Einspruch erheben.

Einspruch kann nur erhoben werden, wenn der **würfelfelnde Spieler** das Kärtchen bei sich selbst vermutet hat.

ZWEI MITSPIELER VERMUTEN RICHTIG

Äußern in einer Raterunde zwei Spieler nacheinander die richtige Vermutung, erhält derjenige das Kärtchen, der die Vermutung als **erster richtig** geäußert hat. Der Spieler, der die richtige Vermutung als **zweiter** geäußert hat, braucht keine Chips zu bezahlen.



Spieler B findet das Kärtchen bei sich. Spieler A bekommt das Kärtchen. Spieler D muß keine Chips bezahlen.

KEIN ANGESPROCHENER MITSPIELER HAT DAS GESUCHTE KÄRTCHEN

In diesem Fall haben sich alle Spieler, die eine Vermutung geäußert haben, **geirrt**. Jeder von ihnen muß daher Chips in die Schiffskasse einzahlen.

GEFUNDENES KÄRTCHEN SOFORT ZEIGEN

Ein Spieler, der bei sich nachschaut, muß das gesuchte Kärtchen **sofort zeigen**, wenn er es gefunden hat. Er darf also nicht erst einmal alle seine Kärtchen ansehen. Macht er dies dennoch, muß er einen Strafchip in die Schiffskasse zahlen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler keine Chips mehr hat. Unabhängig davon ist das Spiel auch beendet, wenn
bei drei Spielern einer 14 Kärtchen hat,
bei vier Spielern einer 12 Kärtchen hat,
bei fünf Spielern einer 10 Kärtchen hat,
bei sechs Spielern einer 8 Kärtchen hat.

Am Ende des Spieles zählt jeder Spieler seine Kärtchen und seine Chips. Pro Kärtchen gibt es zwei Punkte und pro Chip einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen. Haben mehrere Spieler die gleiche Punktzahl, gibt es mehrere Sieger.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg



KURZSPIELREGEL

1. Würfeln und ziehen
2. Feld mit Kärtchen = Kärtchen nehmen
3. Feld ohne Kärtchen = Kärtchen suchen...
4. ... bei sich selbst - Einspruch möglich
 - nachschauen
 - Strafchips bezahlen
5. ... bei einem Mitspieler (Raterunde)
 - Mitspieler verdächtigen, dieser muß weitersuchen
 - ... bei sich selbst
 - ... bei einem Mitspieler, usw.
6. Raterunde endet:
 - a) wenn ein Spieler das Kärtchen bei sich vermutet und nachschaut.
 - b) wenn ein Spieler verdächtigt wird, der schon eine Vermutung geäußert hat.
7. Wer richtig vermutet hat, bekommt das Kärtchen.
8. Wer falsch vermutet hat, bezahlt Strafchips.
9. Ende: Kärtchen = 2 Punkte, Chip = 1 Punkt

