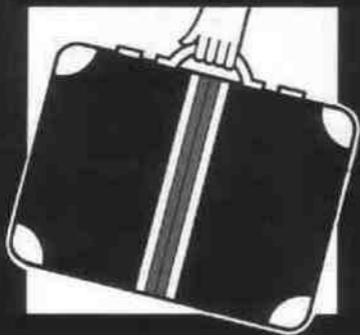


MB
SPIELE

Zo11



ANLEITUNG

Zoll

Ein aufregendes Kartenspiel, bei dem man sich nicht auf frischer Tat erwischen lassen sollte.

Für 3-6 Spieler

INHALT DES SPIELES-

1 Spielbrett

56 Karten

Spielgeld

Anleitungsheftchen

ZIEL DES SPIELES

Ziel des Spieles: Durch geschicktes Taktieren, die Zahlung von hohen Zoll und Strafgebühren zu vermeiden und am Ende des Spiels noch viel Geld in der Reisekasse zu haben.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Das Spielbrett

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Auf dem Spielbrett sind alle Gegenstände abgebildet, die einen Zollwert haben, d.h. die dem Zöllner angegeben werden sollten. Im einzelnen sind das: Wein, Zigarren, Cognac, Parfüm, eine Uhr, eine Kamera, eine Halskette und eine Krone.

Unterhalb dieser Gegenstände sind 2 Streifen, der eine grün, der andere rot. Auf dem grünen Streifen steht die bei Angabe jeweils zu zahlende Zollgebühr, Der rote Streifen zeigt die Beträge, die als Strafe zu zahlen sind, wenn man beim Schmuggeln erwischt wird.



Wein 4x



Zigarren 4x



Cognac 4x



Parfum 4x



Uhr 4x



Kamera 4x



Halskette 4x



Krone 1x



Gepäck 26x



Diplomaten-Koffer 1x

Die Karten

Auf den Karten sind die oben erwähnten zollpflichtigen Güter abgebildet. Dazu eine Diplomatenkoffer-Karte und 26 Gepäck-Karten. Auf diese und die Diplomatenkoffer-Karte braucht kein Zoll gezahlt zu werden.

Die Karten werden gut durchgemischt und verdeckt auf den geschlossenen Koffer auf dem Spielbrett gelegt.

Der Zollinspektor

Es wird bestimmt, welcher Spieler zuerst Zollinspektor sein soll. Während des Spiels übernehmen auch alle anderen Spieler diesen Part. Die erste Runde endet, wenn der Kartenstapel einmal durchgespielt ist. Dann wird der nächste Spieler Zollinspektor für **die** zweite Runde.

SPIELREGELN

1. Der Zollinspektor teilt das Geld unter den Spielern auf, wobei er sich einbezieht. Das übrigbleibende Geld wird beiseitegelegt und scheidet aus dem Spiel aus.

2. In jedem Durchgang versuchen die Spieler ihre Karten an die Nebenspieler weiterzuschieben. Der Zollinspektor beteiligt sich nicht an diesem Spiel mit den Karten. Er entscheidet lediglich darüber, ob der einzelne Spieler die Wahrheit über die Gegenstände in seinem "Gepäck" sagt oder nicht.

3. Der Spieler links vom Zollinspektor beginnt das Spiel. Er zieht die 4 obersten Karten vom Stapel, ohne daß ein Mitspieler sie einsehen kann.

4. Nach Durchsicht der Karten teilt der Spieler dem Zollinspektor mit, welche Gegenstände auf diesen Karten abgebildet sind. Das kann stimmen, dann werden die Zollgebühren auf die angegebenen Güter fällig. Der Spieler kann aber auch nicht die Wahrheit sagen, um die Zahlung aller oder eines Teils der Gebühren zu umgehen.

Ob Wahrheit oder nicht, auf jeden Fall muß der Spieler sich klar darüber sein, **wieviele** Karten eines Gegenstandes er angibt

5. Der Zollinspektor entscheidet jetzt darüber, ob er die Erklärung akzeptiert und dem Spieler gestattet, die Karten an den Nebenspieler weiterzuschieben.

Wenn er akzeptiert, zahlt der Spieler die Gebühren, die er nach seinen Angaben schuldet, und gibt alle 4 Karten verdeckt weiter (s. Punkt 11).

6. Wenn er nicht akzeptiert, kann er das Gepäck "durchsuchen", d.h. alle Karten müssen für alle Mitspieler sichtbar aufgedeckt werden.

7. Durchsuchen des Gepäcks

Entsprechen die Angaben des Spielers an den Zollinspektor nicht den Tatsachen, wird er für jeden zollpflichtigen Gegenstand auf den Karten mit der Strafgebühr belegt, selbst wenn einige der Gegenstände vorher zum Verzollen deklariert wurden.

Die Strafgebühren sind aus dem roten Streifen ersichtlich. Wenn beispielsweise "Wein und Zigarren" angegeben wurden, aber beim Durchsuchen wird zusätzlich noch eine Uhr entdeckt, dann sind DM 50.- plus DM 100.- plus DM 300.- zu zahlen. Das Geld bekommt der Zollinspektor.

8. Aus spielstrategischen Gründen kann es sein, daß ein Spieler Güter zum Verzollen angibt, die er im Augenblick gar nicht auf der Hand hat. In diesem Fall müssen die Gebühren für die angegebenen Gegenstände gezahlt werden, wenn der Zollinspektor akzeptiert. Im Falle der Gepäckdurchsuchung müssen alle Strafgebühren auf alle Karten gezahlt werden, selbst wenn Gegenstände

gleichen Werts zum Verzollen angegeben wurden.

9. Durchsucht der Zollinspektor das Gepäck, und der Spieler hat ganz korrekt alles angegeben, dann hat der Spieler nur die Gebühren für diese Güter zu bezahlen. Der Zollinspektor aber muß DM 200.- Strafe an diesen Spieler zahlen, weil er ihn als Schmuggler eingeschätzt hat.

10. Wenn das Gepäck bzw die Karten durchsucht worden sind, mit welchem Ergebnis auch immer, werden sie aufgedeckt in den geöffneten Koffer auf dem Spielbrett gelegt.

Der nächste Spieler nimmt dann 4 neue Karten vom Stapel.

11. Weiterschieben der Karten

Wenn die Karten eines Spielers nicht durchsucht worden sind, werden sie verdeckt an den Nebenspieler weitergeschoben.

Dieser Spieler hat-ehe er sie **anschaut-** die Wahl, sie (A) so, wie sie dem Zoll erklärt wurden, zu akzeptieren, oder (B) sie nicht anzunehmen und vom schiebenden Spieler Aufdeckung zu verlangen.

A. Wenn er die Karten akzeptiert, nimmt er sie auf und sieht sie sich an. Dann kann er eine beliebige Karte auf den Ablagestapel legen und dafür eine andere vom Kartenstapel ziehen, so daß er wieder 4 Karten auf der Hand hält. Dann gibt er über seine Karten die Zollerklärung ab (s. Punkt 4), ehe er sie weiterschiebt.

B. Wenn er die Karten nicht annimmt und dem Mitspieler nicht glaubt, wird er zum "Schnüffler", d.h. er darf das Gepäck

durchsuchen. Hat der Spieler **nicht** die ganze Wahrheit gesagt, muß er die gesamten Strafgebühren auf alle zollpflichtigen Gegenstände an den Zollinspektor zahlen, und zwar die Gebühren für **alle** Gegenstände, selbst wenn bereits Gebühren für einige bezahlt worden sind.

Der Zollinspektor muß eine Belohnung von DM 100.- an den Schnüffler zahlen. Wurde die Zollerklärung vollständig und -korrekt abgegeben, dann muß der Schnüffler DM 200.- Strafgebühr wegen Diffamierung zahlen. In jedem Fall werden die Karten nach einem solchen Durchgang abgelegt, und der Schnüffler muß 4 neue ziehen.

12. Das Spiel geht so weiter, und die Karten werden von Spieler zu Spieler weitergeschoben. Der Zollspektor kassiert Gebühren und Strafen, falls notwendig.

13. Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt Zoll- oder Strafgebühren nicht zahlen kann, dann muß er sich das Geld entweder vom Zollinspektor oder von einem Mitspieler leihen. Ansonsten scheidet er aus dem Spiel aus.

14. Der Diplomatenkoffer

Wer die Karte mit dem Diplomatenkoffer zieht, kann Immunität ankündigen und darf den Zoll passieren, ohne daß sein Gepäck durchsucht wird. Er braucht keinerlei Gegenstände zum Verzollen anzumelden. Aber der Zollinspektor und der Nebenspieler können den Spieler mit dem Diplomatenkoffer herausfordern. Wenn der Zöllner nicht glaubt, daß dieser Spieler die Diplomatenkoffer-Karte

in der Hand hat, kann er ihn nach der Karte fragen. Hat der Spieler die Karte tatsächlich, zahlt er keinen Zoll. Er legt aber alle 4 Karten ab, kassiert DM 200.- vom Zollinspektor wegen falschen Verdachts, und der nächste Spieler zieht 4 neue Karten und fängt das Spiel wieder an.

Hat der Spieler den Diplomatenkoffer nicht, muß er DM 200.- Strafe und die Strafgebühren für alle Gegenstände auf seinen Karten zahlen.

15. Wenn einem Spieler der Diplomatenkoffer mit den anderen Karten vom Nebenspieler zugeschoben wird, **muß** er diese Karte ablegen und dafür eine neue ziehen. Die Kofferkarte darf nicht ein zweites Mal weitergeschoben werden.

16. Die Krone

Die Karte mit der Krone ist nur einmal im Spiel. Sie wird genau so behandelt, wie alle anderen Karten mit zollpflichtiger Ware. Sie hat eine Zollgebühr von DM 500.- und eine Strafgebühr von DM 1.000.-, wenn ein Spieler beim Schmuggeln der Krone erwischt wird.

17. Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler einmal Zollinspektor war.

18. Gewinner des Spiels

Der Spieler mit dem meisten Geld am Ende des Spiels gewinnt.