

Schmuggler an Bord Ravensburger, 1992

WENDT Detlef

3 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

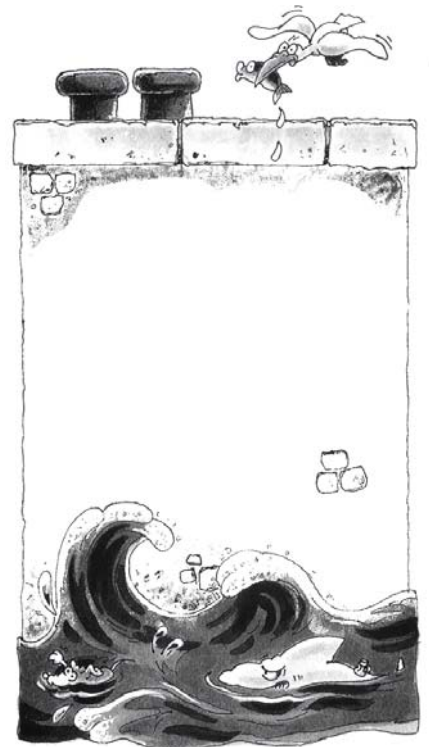
Inleiding

Op de Old Molly heeft zich een verdacht en dubieus gezelschap verzameld.

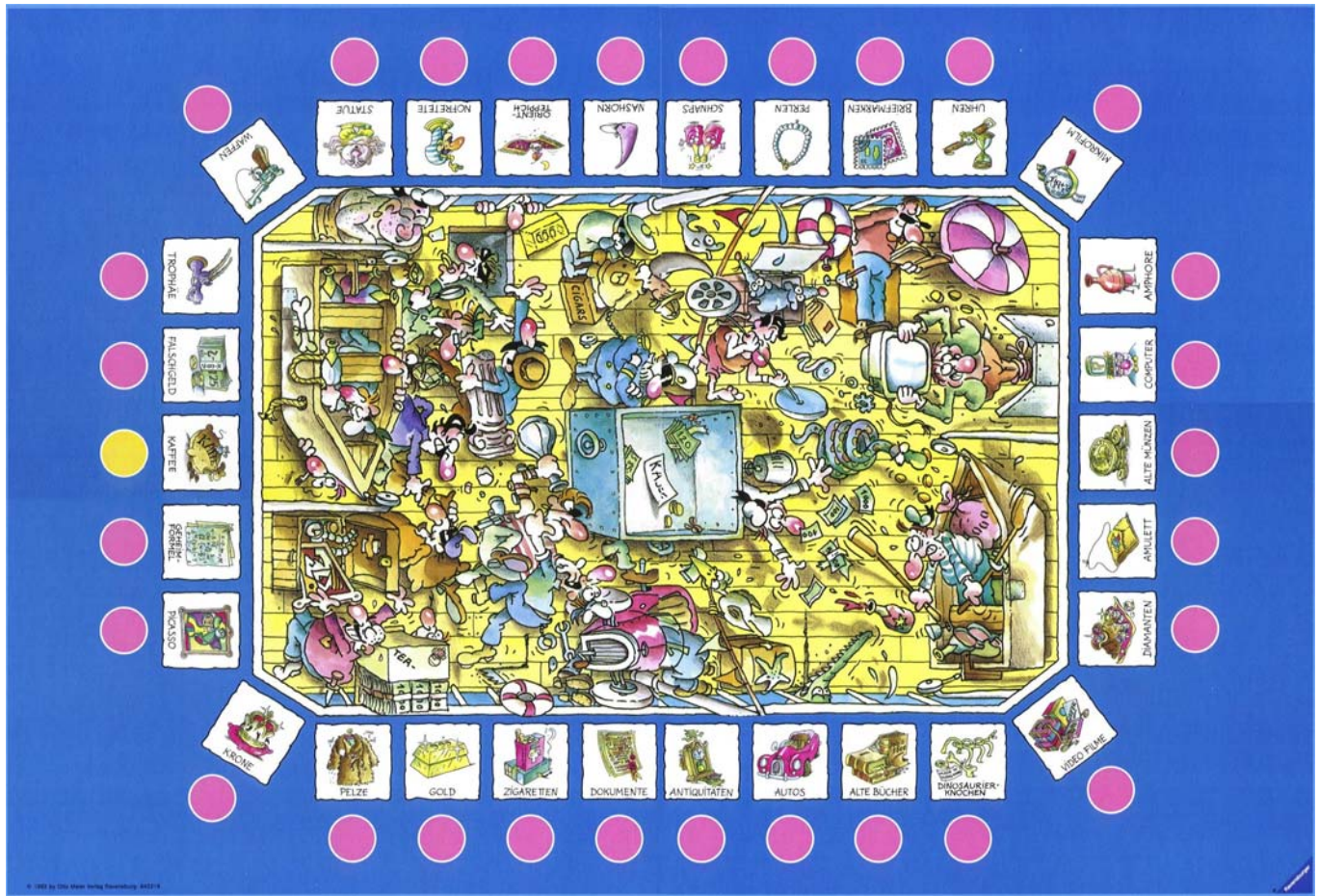
Een bonte mengeling van smokkelaars is aan boord en wil in de volgende haven zijn koopwaar aan de man brengen.

Uit angst voor de concurrentie en de andere smokkelaars hebben ze hun kostbaarste waar zo goed mogelijk verstopt. Geen enkele schuilplaats is echter absoluut veilig en de concurrenten proberen om de smokkelwaar van elkaar te stelen.

En daarom schalt er nogal vaak de kreet over het scheepsdek :
"Hier met die kostbare waar !".



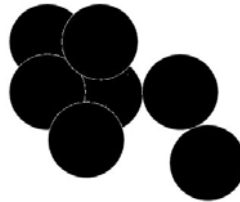
Spelvoorbereiding



1. Elke speler ontvangt fiches.

In een spel met :

- 3 spelers ontvangt iedere speler 12 fiches ;
- 4 spelers ontvangt iedere speler 15 fiches ;
- 5 spelers ontvangt iedere speler 18 fiches ;
- 6 spelers ontvangt iedere speler 20 fiches.



2. De spelfiguur wordt op het gele startveld bij de koffie geplaatst.

3. De 30 kaartjes worden verdekt op de tafel gelegd.

De jongste speler neemt een willekeurig kaartje, toont de smokkelwaar aan zijn medespelers en zegt bijvoorbeeld : "Ik heb de klok".

Daarna legt hij dit kaartje verdekt voor zich op de tafel.

Alle medespelers doen nu om de beurt, met de wijzers van de klok mee, hetzelfde. Dit gaat zolang door tot in een spel met 3 spelers elke speler 3 kaartjes en in een spel met 4 tot en met 6 spelers elke speler 2 kaartjes verdekt voor zich heeft afgelegd.



Alle smokkelwaar moet met de naam worden genoemd die staat vermeld onder het motief van het speelbord.

4. De resterende kaarten worden verdekt op de passende velden van het speelbord gelegd.

Doel van het spel

Elke speler probeert om zoveel mogelijk smokkelwaren te verzamelen en zo weinig mogelijk fiches af te geven.

De spelregels

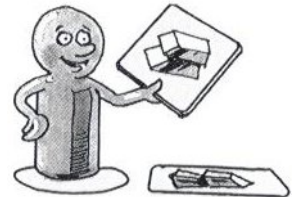
Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid en de spelfiguur, met de wijzers van de klok mee, verplaatst.

De jongste speler mag het spel beginnen.

Een veld met een kaartje

Als de spelfiguur op een veld met een kaartje landt, dan neemt de speler het kaartje. Hij toont de smokkelwaar aan zijn medespelers en noemt de smokkelwaar bij naam. Vervolgens legt hij het kaartje verdekt voor zich neer op de tafel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en werpt met de dobbelsteen.



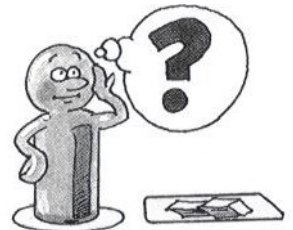
Voorbeeld

De speler neemt het kaartje en zegt : "Ik heb het goud".

Een veld zonder een kaartje

Als de spelfiguur op een veld zonder een kaartje landt, dan moet de speler zeggen bij welke speler hij vermoedt dat het kaartje ligt

Dat kan **ofwel bij zichzelf** zijn **ofwel bij een medespeler**.



De speler vermoedt het kaartje bij zichzelf

Als de actuele speler vermoedt dat het kaartje bij zichzelf ligt, dan zegt hij bijvoorbeeld : "Het goud, dat heb ik zelf".

Nu kan elke medespeler die hem niet gelooft bezwaar maken. Geen enkele medespeler mag echter uitspreken waar hij het kaartje vermoedt.



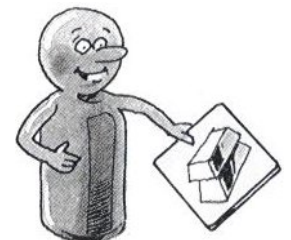
Als er geen enkele speler bezwaar maakt, gebeurt er niets en is de volgende speler aan de beurt.

Als er één of meerdere spelers bezwaar maken, dan moet de actuele speler zijn kaartjes controleren zonder dat de andere medespelers zijn kaartjes kunnen bekijken.

Als de actuele speler het gezochte kaartje in zijn bezit heeft, toont hij dat kort aan de medespelers en legt het daarna weer verdekt voor zich neer.

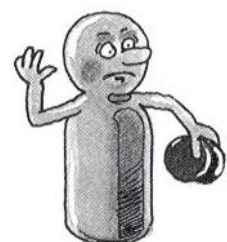
Alle medespelers die bezwaar hebben gemaakt, moeten een fiche betalen en deze in de scheepskassa (de brandkast in het midden van het speelbord) leggen omdat zij het niet bij het rechte eind hadden.

Daarna mag de volgende speler met de dobbelsteen gooien.



Als de speler het gezochte kaartje niet in zijn bezit heeft, moet hij zoveel fiches in de kassa betalen als er spelers waren die een bezwaar hebben gemaakt.

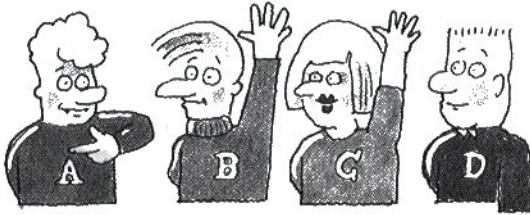
Daarna mag de volgende speler met de dobbelsteen gooien.



Voorbeeld

De spelers A, B, C en D spelen mee. Speler A gooit de dobbelsteen. De spelfiguur komt terecht op het veld met het goud. Het kaartje met het goud ligt niet meer op het spelbord.

Speler A zegt: "Ik heb het goud zelf". Speler B en C geloven dit niet en maken bezwaar.



Speler A kijkt zijn kaartjes na en vindt inderdaad het kaartje met het goud. Hij toont het kaartje aan zijn medespelers en legt het vervolgens weer verdekt voor zich af. Speler B en C moeten elk één fiche in de kassa betalen.

Speler A kijkt zijn kaartjes na en vindt het kaartje met het goud niet. Speler A moet nu 2 fiches in de scheepskassa betalen.

De speler vermoedt het kaartje bij een andere medespeler

Deze toestand noemen we in het vervolg de gokronde.

Als de actuele speler vermoedt dat het kaartje bij een medespeler ligt, wijst hij de medespeler aan en zegt: "Jij hebt de klok".



De speler die werd aangewezen moet nu zelf antwoorden bij welke speler hij vermoedt dat het kaartje ligt.

Als de speler, die werd aangewezen, vermoedt dat het kaartje inderdaad bij hem ligt, kijkt hij zijn kaartjes na. Als hij het gezochte kaartje vindt dan geeft hij dit aan de speler die hem heeft aangeduid.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en werpt met de dobbelsteen.

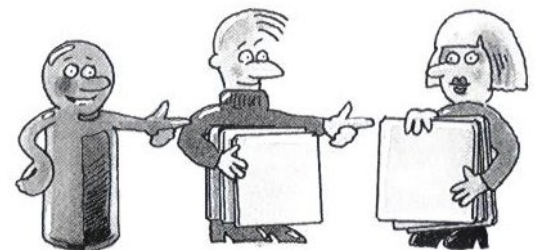


Als de speler die werd aangewezen het kaartje niet vindt tussen zijn kaartjes dan hebben de beide spelers een fout gemaakt en een vals vermoeden gehad en moeten ze elk één fiche als straf in de scheepskassa betalen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en werpt met de dobbelsteen.

Als de speler, die werd aangewezen, vermoedt dat het kaartje bij een andere medespeler ligt dan moet hij die speler aanwijzen.

De speler die nu werd aangewezen moet opnieuw ofwel het kaartje bij zichzelf vermoeden en het tonen ofwel een nieuw vermoeden uiten tegen één van de medespelers die hij verdenkt.



In een gokronde kunnen dus meerdere spelers worden betrokken.

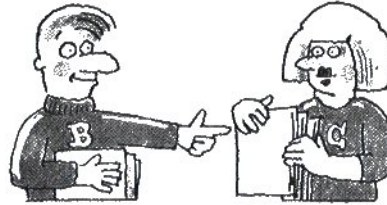
Voorbeeld

Speler A komt op het lege veld van de klokken. Omdat speler A gelooft dat speler B de klokken in zijn bezit heeft, zegt hij : "Jij hebt de klokken".



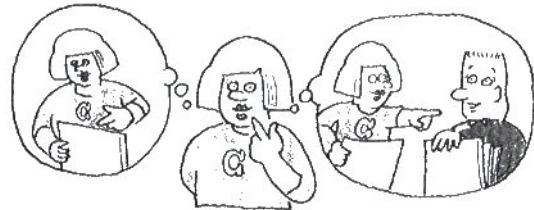
Speler B gelooft het ook en kijkt zijn kaartjes na.

Speler B gelooft niet dat hij het kaartje met de klokken heeft en hij zegt : "Neen, ik heb de klokken niet, ik geloof dat speler C de klokken heeft".



Speler C moet nu ofwel zijn kaartjes nakijken als hij gelooft dat hij het kaartje heeft, ofwel een andere speler beschuldigen.

Hij zegt dan : "Neen, ik heb de klokken niet, ik geloof dat jij de klokken hebt".



Einde van een gokronde

- Een gokronde eindigt altijd als de actuele speler een medespeler aanwijst die zijn kaartjes nakijkt omdat hij vermoedt dat het gezochte kaartje er inderdaad ligt.

of

- Een gokronde eindigt altijd als de actuele speler een medespeler aanspreekt die zelf al een vermoeden heeft geuit. Deze medespeler moet dan onmiddellijk zijn kaartjes nakijken.

Voorbeeld

Speler A zegt tegen speler B : "Jij hebt de kostbare pelzen".

Speler B zegt tegen speler A : "Neen, jij hebt de kostbare pelzen".

Omdat speler A al een vermoeden heeft geuit, moet hij onmiddellijk zijn kaartjes nakijken.

Als speler A de kostbare pelzen niet heeft, moet speler B zijn kaartjes controleren.



Als een speler zijn kaartjes controleert en hij vindt inderdaad het gezochte kaartje dan moet hij dit kaartje geven aan de medespeler die het juiste vermoeden heeft uitgesproken. Deze speler legt het gekregen kaartje verdekt voor zich neer.

Als een speler zijn kaartjes controleert en hij vindt het gezochte kaartje niet, dan moet de speler bij wie voor het laatst het kaartje werd vermoed zijn kaartjes controleren.

Als ook deze speler het kaartje niet heeft dan moet de speler bij wie daarvoor het kaartje werd vermoed zijn kaartjes controleren, ... enzovoort.

Voorbeeld

Speler A zegt tegen speler B : "Jij hebt de pelzen".

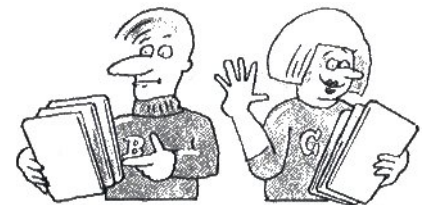
Speler B zegt tegen speler C : "Jij hebt de pelzen".

Speler C gelooft ook dat hij de pelzen heeft.

Speler C controleert zijn kaartjes en vindt inderdaad de pelzen.
Hij geeft de pelzen aan speler B.



Speler C controleert zijn kaartjes en vindt de pelzen niet.
Nu moet de speler bij wie voor het laatst het kaartje met de pelzen werd vermoed, en dat was speler B, zijn kaartjes controleren.
Speler A en speler D moeten niets controleren omdat ze niet werden aangesproken en omdat het kaartje niet bij hen werd vermoed.



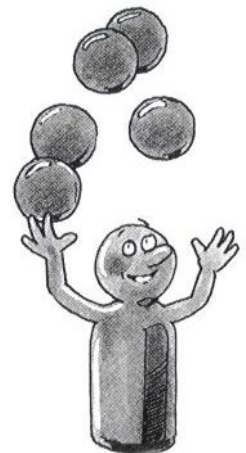
De straffiches

Na elke gokronde wordt er afgerekend.

Elke speler die een vals en dus foutief vermoeden heeft geuit, moet straffiches in de scheepskassa betalen.

Er wordt altijd één fiche minder betaald dan er spelers aan de gokronde deelnamen. Een speler wordt beschouwd als deelnemer aan een gokronde als hij een vermoeden heeft geuit.

Een speler die zijn eigen kaartjes controleert en het gezochte kaartje niet vindt, heeft natuurlijk ook een vals vermoeden geuit en moet dus ook straffiches betalen.



Als de gokronde is beëindigd en de rekening is betaald, dan is de beurt aan de volgende speler. Hij gooit met de dobbelsteen.

Voorbeeld

Speler A zegt tegen speler B : "Jij hebt de pelzen".

Speler B zegt tegen speler C : "Jij hebt de pelzen".

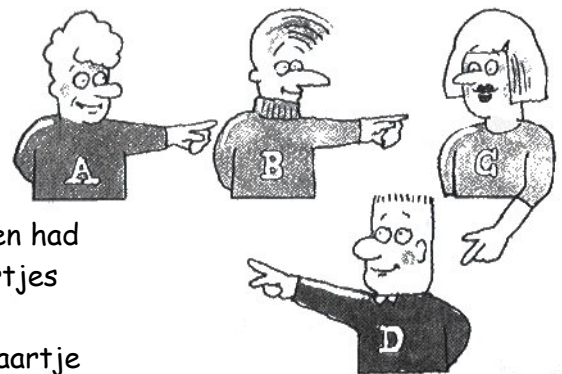
Speler C zegt tegen speler D : "Jij hebt de pelzen".

Speler D zegt tegen speler A : "Jij hebt de pelzen".

De gokronde is beëindigd omdat speler A al een vermoeden had uitgesproken tegenover speler B. Speler A moet zijn kaartjes controleren en vindt de pelzen niet.

Nu moet speler D (de speler bij wie voor het laatst het kaartje werd vermoed) zijn kaartjes controleren.

Speler D vindt het kaartje tussen zijn kaartjes.

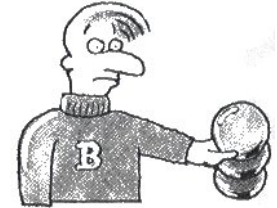


Er waren vier spelers in deze gokronde betrokken.

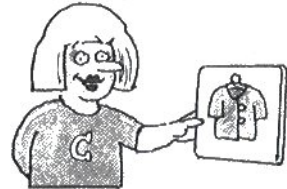
Voor speler A betekent dit dat hij 3 fiches moet betalen omdat hij een vals en foutief vermoeden heeft uitgesproken.



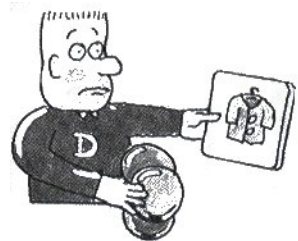
Voor speler B betekent dit dat hij 3 fiches moet betalen omdat hij een vals en foutief vermoeden heeft uitgesproken.



Voor speler C betekent dit dat hij geen fiches moet betalen omdat hij een juist vermoeden heeft uitgesproken. Hij krijgt het kaartje met de pelzen van speler D.



Voor speler D betekent dit dat hij 3 fiches moet betalen omdat hij een vals en foutief vermoeden heeft uitgesproken. Hij moet het kaartje met de pelzen aan speler C geven.



Bijzondere situaties

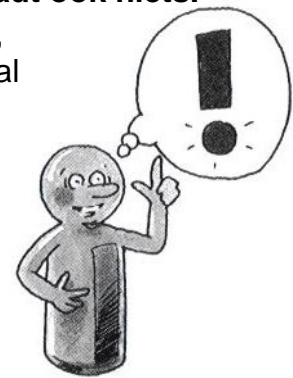
De speler die niet wordt aangesproken door de medespelers, verraadt ook niets.

Zolang een speler door geen enkele andere speler wordt aangesproken, moet hij niet zeggen waar hij vermoedt dat het kaartje zich bevindt, ook al zou hij het effectief weten.

Geen bezwaar in de gokronde

Van zodra een speler, die in de gokronde door een medespeler wordt aangesproken, zijn kaarten controleert, mogen de andere spelers geen bezwaar meer maken.

Er kan alleen bezwaar worden gemaakt als de actuele speler, de speler die de dobbelsteen heeft gegooid, het kaartje bij zijn kaartjes vermoedt.



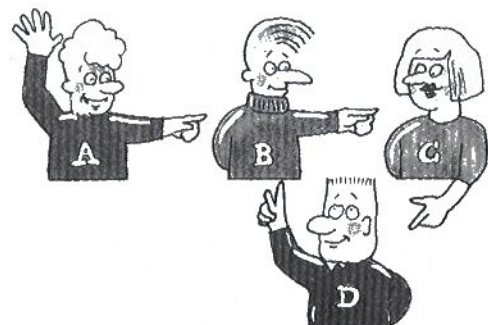
Twee spelers uiten het juiste vermoeden

Indien er in een gokronde twee spelers na elkaar het juiste vermoeden hebben geuit, dan ontvangt de speler die als eerste het vermoeden heeft geuit het gezochte kaartje. De speler die als tweede het juiste vermoeden heeft geuit, moet geen fiches betalen.

Voorbeeld

Speler B moet zijn kaartjes controleren en vindt het gezochte kaartje tussen zijn kaartjes.

Speler A ontvangt het gezochte kaartje en speler D moet geen fiches betalen.



Geen enkele aangesproken medespeler heeft het gezochte kaartje

In dit geval hebben alle spelers zich vergist omdat zij een vals vermoeden hebben uitgesproken. Zij moeten allen fiches in de scheepskassa betalen.

Een gezocht kaartje moet onmiddellijk worden getoond

Een speler die zijn eigen kaartjes één voor één controleert, moet het gezochte kaartje onmiddellijk tonen als hij het heeft gecontroleerd. Hij mag dus niet al zijn kaartjes zomaar bekijken vooraleer hij het gezochte kaartje toont.

Doet de speler dit toch dan moet hij een straffiche in de kassa betalen.

Einde van het spel

Het spel is beëindigd van zodra een speler geen fiches meer heeft.

Onafhankelijk daarvan is het spel ook beëindigd als :

- een speler 14 kaartjes heeft (in een spel met 3 spelers) ;
- een speler 12 kaartjes heeft (in een spel met 4 spelers) ;
- een speler 10 kaartjes heeft (in een spel met 5 spelers) ;
- een speler 8 kaartjes heeft (in een spel met 6 spelers).

Aan het einde van het spel telt iedere speler zijn kaartjes en zijn fiches.

Een kaartje telt telkens voor 2 punten, een fiche telt voor 1 punt.

De speler die de meeste punten heeft vergaard, is de winnaar.

Als er meerdere spelers zijn met een gelijk puntentotaal dan zijn er meerdere winnaars.

