

Schmuggler - Mai 2016

„Ein witziges Familienspiel rund um die Frage: Wer ist der beste Schmuggler?“ Kosmos.de

Spiele

- Jede Runde besteht aus drei Phasen:
Geschicklichkeitstest, Platzierung & Kontrolle
- Zuerst wird gewürfelt und der Schmuggler Boss in Pfeilrichtung gezogen. Dadurch wird das Zaunloch für diese Runde bestimmt. Nun wird die Sanduhr umgedreht und jeder Spieler formt mit der Knete eine Kugel um ein Schmuggelgut seiner Wahl (Süß, Sauer oder Stinkbombe). Und zwar so, dass die Kugel möglichst durch das entsprechende Loch passt.
Ausnahme rote Würfelzahl: Hier wird die Kugel geformt, bevor das Zaunloch bestimmt ist.
- Ist die Zeit abgelaufen, legt der Startspieler seine Kugel auf die aktuelle Bahn und gibt ihr einen leichten Schups. Rollt die Kugel durch das Loch, darf sie in der Bar auf einen freien Hocker gelegt werden. Wenn nicht, darf der Spieler seine Kugel noch einmal nachrunden, allerdings ohne die Menge der Knete zu verändern. Passt die Kugel auch beim zweiten Versuch nicht durch das Loch, kommt sie auf ein freies Fass in der Rumpelkammer. Sind alle Kugeln auf die beiden Zimmer verteilt, werden die Kugeln im Barzimmer verglichen. Die größte Kugel kommt ins Boss Zimmer auf 1, die zweitgrößte auf 2. Alle anderen kommen auf ein freies Fass in der Rumpelkammer.
- Nun wird kontrolliert: Der Spieler im Boss Zimmer auf Platz 1 kontrolliert einen Spieler aus der Rumpelkammer. Im Spiel zu viert darf auch der Spieler im Boss Zimmer auf Platz 2 einen Spieler kontrollieren. Der Kontrolleur nimmt die Kugel und rät, welches Schmuggelgut sich darin befindet.
 - **Richtig getippt** bekommt er bei Süß oder Sauer ein passendes Plättchen aus dem Vorrat und legt es hinter seiner Blende ab. Der kontrollierte Spieler geht leer aus. Wurde die Stinkbombe richtig getippt, erhält er diese und darf sie hinter seiner Blende ablegen und selbst einsetzen.
 - **Falsch getippt** geht der Kontrolleur leer aus. Der Schmuggler darf sich bei Süß oder Sauer ein passendes Plättchen aus dem Vorrat nehmen. Bei der Stinkbombe darf sicher der Schmuggler ein Plättchen beim Kontrolleur aussuchen. Die Stinkbombe wird vor die Blende gelegt, sie darf nicht noch einmal benutzt werden.
 - **Wer nicht kontrolliert wurde** zeigt sein Schmuggelgut und nimmt sich ein entsprechendes Plättchen aus dem Vorrat, bzw. bei der Stinkbombe ein beliebiges Plättchen von einem der Mitspieler. Auch in diesem Fall ist die Stinkbombe verbraucht und wird vor der Blende abgelegt.
- Anschließend startet die nächste Runde. **Das Spiel endet sofort**, wenn ein Spieler **7 Plättchen einer Sorte** oder mindestens **5 von beiden Sorten** gesammelt hat. Dieser Schmuggler hat das Spiel gewonnen.



Daten zum Spiel

Mitspieler: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Jetzt zum Aktionspreis 19,99 €