

SMOKKELOPKOMST: (NIETS AAN TE GEVEN)

Doel:

Het doel van het spel is om met je patrouille zo veel mogelijk geld over te hebben.

Werkwijze:

Voordat het spel begint krijgen de patrouilles allemaal € ***, - uitgedeeld.

De patrouilles spelen om de beurt voor "Smokkelaars" en "douane". De smokkelaars moeten zonder door de douane getikt te worden, kaartjes met daarop plaatjes van verschillende artikelen van post I, de grens over brengen naar post II.

Als een smokkelaar getikt word moet hij samen met de douane naar de douane post lopen. Op deze douane post zit een staflid met een invoerprijzenlijst. Op deze lijst staan alle artikelen met daaronder de invoerkosten en de smokkelkosten.

Bij de post moet de smokkelaar zeggen welk artikel hij bij zich heeft. Als hij dit gedaan heeft zijn er 3 mogelijkheden:

1. De douane geloofd de smokkelaar. De smokkelaar levert dan zijn kaartje (zonder dit aan de douane te laten zien) in bij de douanepost en betaald de invoerprijs die op de invoerprijzenlijst staan.
2. De douane geloofd de smokkelaar niet. De smokkelaar laat zijn kaartje zien en heeft over het artikel gelogen. De smokkelaar levert dan zijn kaartje in bij de douanepost en betaald de smokkelboete die op de invoerprijzenlijst staan.
3. De douane geloofd de smokkelaar niet. De smokkelaar laat zijn kaartje zien en heeft de waarheid gesproken. De smokkelaar levert dan zijn kaartje in bij de douanepost. De douane betaald de smokkelaar nu € 200,- wegens smaad.

Een ronde duurt net zo lang totdat alle artikelen de grens over zijn. Dan worden de rollen omgedraaid. Na 4 rondes gaan we terug naar het clubhuis. In het clubhuis wordt per patrouille het geld geteld. De patrouille die het meeste geld heeft is deze opkomst de winnaar.

Tijdsplanning:

19:00 openen
19:05 uitleggen programma
19:10 naar het park lopen
19:15 begin spel ronde I
19:30 spel ronde II
19:45 spel ronde III
20:00 spel ronde IV
20:15 terug naar het clubhuis lopen
20:20 tijd om uit te lopen
20:55 sluiten

Oorspronkelijke spel:

Het spel is gebaseerd op het spel "Niets aan te geven" van MB spellen. Hieronder de officiële handleiding van dit spel om het bovengeschreven nader toe te lichten.

Niets aan te geven

Een spannend kaartspel voor mensen met een stalen gezicht.

3-6 spelers

INHOUD:

1 speelbord
56 speelkaarten
speelgeld

DOEL VAN HET SPEL

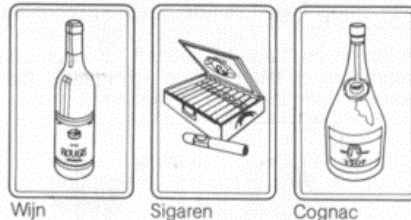
Aan het eind van het spel het meeste geld te bezitten, door zo weinig mogelijk invoerrechten en boetes te betalen.

VOORBEREIDINGEN

Het speelbord

Leg het speelbord op tafel. Hierop staan afbeeldingen van alle artikelen die aangegeven moeten worden aan de douanebeambte. Het zijn: wijn, sigaren, cognac, parfum, een horloge, een fotooestel, een halsketting en de kroon.

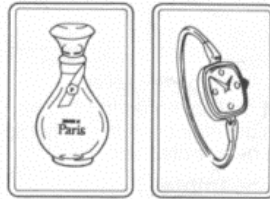
Onder deze afbeeldingen staan een groene en een rode strook. Op de groene strook staan de invoerrechten en op de rode strook staan de boetes, die men moet betalen indien men besloten heeft om niets aan te geven en men door de douanebeambte gesnapt wordt!



Wijn

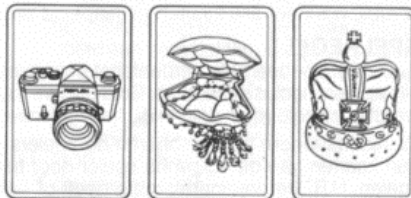
Sigaren

Cognac



Parfum

Horloge



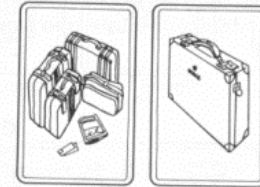
Fotooestel

Halsketting

Kroon

Speelkaarten

In het pak kaarten bevinden zich de kaarten met afbeeldingen van de bovenomschreven artikelen, plus 1 kaart met een diplomatenkoffer en 26 "bagage"-kaarten. Op deze 26 kaarten en de kaart met de diplomatenkoffer worden geen invoerrechten geheven.



Bagage

Diplomatenkoffer

Schud de kaarten en leg ze met de afbeeldingen naar beneden op het speelbord, bovenop de gesloten koffer.

Douanebeambte

Eén van de spelers wordt als douanebeambte gekozen. Na elke ronde wordt een andere speler douanebeambte. Een ronde is voorbij, wanneer alle kaarten uitgespeeld zijn.

SPELREGELS

1. De douanebeambte verdeelt het geld over alle spelers, inclusief hemzelf. Geld dat over is, wordt opzij gelegd en doet in dit spel niet mee.
2. Tijdens iedere beurt proberen de spelers hun kaarten aan de volgende speler door te spelen. N.B. De douanebeambte geeft of neemt geen kaarten, maar beslist alleen of een speler de waarheid spreekt.

3. De speler links van de douanebeambte begint het spel en neemt de bovenste vier kaarten van het pak op tafel. Niemand anders mag deze kaarten zien.

4. Nadat je de kaarten bekeken hebt, vertel je de douanebeambte wat je wilt aangeven. Je kunt de waarheid vertellen, en dan moet je op die artikelen invoerrechten betalen, of je probeert de douanebeambte voor de gek te houden en dan hoef je maar een gedeelte of helemaal niets te betalen. Of je de waarheid vertelt of niet, zeg altijd duidelijk hoeveel kaarten van één artikel je wilt aangeven.

5. De douanebeambte moet nu besluiten of hij de aangifte accepteert en je toestaat om de kaarten aan de volgende speler door te geven. Als hij je gelooft, dan betaal je de invoerrechten en geef je alle 4 kaarten aan de volgende speler, zonder dat iemand anders ze kan zien. (zie regel 11).

6. Als hij je niet gelooft, mag hij je bagage doorzoeken. Dat betekent, dat je al je kaarten open op tafel moet leggen.

7. Bagage doorzoeken

Als je niet helemaal de waarheid hebt gesproken, dan moet je over alle artikelen een boete aan hem betalen. De boetes staan op de rode strook. Bijv.: Je hebt wijn en sigaren aangegeven, maar bij het onderzoek blijkt dat je ook nog een horloge bij je had, dan bedragen de boetes f50,-, plus f100,-, plus f300,-. Betaal de boetes aan de douanebeambte.

8. Het kan soms uit strategische overwegingen nodig zijn, dat je een artikel

aangeeft, dat niet op de kaart staat. Als de beambte je gelooft, moet je natuurlijk de betreffende invoerrechten betalen, zo niet, dan moet je over alle artikelen die op de kaarten staan boetes betalen.

9. Als de douanebeambte jouw bagage doorzoekt en je hebt de waarheid verteld, dan betaal je de verschuldigde invoerrechten, maar de douanebeambte moet jou f200,-, betalen wegens smaad.

10. Als de kaarten gecontroleerd zijn, worden ze open op het speelbord gelegd, op de plaats van de geopende koffer. De volgende speler neemt nu 4 kaarten van het pak.

11. Doorgeven van de kaarten

Als de kaarten niet gecontroleerd worden door de douane worden ze, gesloten, aan de volgende speler gegeven. **Voor deze ze bekijkt**, kan hij kiezen uit (A) accepteren tegen de waarde die de vorige speler heeft opgegeven of (B) de kaarten willen zien.

A. Bekijk de kaarten, leg er 1 af en neem een nieuwe van de stapel, aangifte doen als in regel 4 en geef ze door.

B. Leg de kaarten open op tafel. Als je niet de waarheid hebt gesproken, moet je alle boetes betalen aan de douanebeambte, ook als je al invoerrechten hebt betaald.

De douanebeambte betaalt aan de andere speler een beloning van f100,-. Heb je echter de waarheid gesproken, dan betaalt deze speler je f200,-, wegens smaad. Daarna neemt deze speler 4 nieuwe kaarten van de stapel.

12. Het spel gaat verder en de kaarten gaan van hand tot hand. De douanebeambte ontvangt invoerrechten en boetes.

13. Als iemand niet kan betalen, moet hij geld lenen van de douanebeambte of van een medespeler.

14. De diplomatenkoffer

De kaart met de diplomatenkoffer betekent diplomatieke onschendbaarheid. Als je deze kaart werkelijk uitspeelt, dan hoef je geen invoerrechten te betalen over de artikelen die je bij je hebt. Gelooft de douanebeambte of de volgende speler het niet, dan moet hij jou f200,-, betalen wegens valse beschuldiging.

Had je de diplomatenkoffer echter niet, dan moet je een boete van f200,-, betalen plus de boetes op alle artikelen die je bij je had.

15. Neemt de volgende speler de kaarten aan en is de diplomatenkoffer er echt bij, dan wordt deze afgelegd en een nieuwe kaart van de stapel genomen.

16. De kroon

Deze kaart wordt op dezelfde manier als alle andere kaarten gespeeld, alleen de rechten en boetes zijn veel hoger.

17. Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer iedereen één maal douanebeambte is geweest.

18. De winnaar

Winnaar is degene die aan het eind van het spel het meeste geld bezit.