

KLAUS UND BENJAMIN TEUBER

SCHMUGGLER



Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Die berühmte Schmugglerbande von Kartoffel-Charly sucht neue Mitglieder. Die ersten Anwärter lassen nicht lange auf sich warten. Doch wer ist ausreichend talentiert, ein würdiges Mitglied der Bande zu werden? Um das zu entscheiden, veranstaltet der Boss höchstpersönlich einen Schmuggler-Wettbewerb. Dieser besteht aus zwei Teilen. Zuerst versuchen die Nachwuchs-Schmuggler, ein Schmuggelgut in einem möglichst großen Kartoffelsack durch ein Loch im Übungszaun zu bugsieren. Wer das schafft, hat gute Chancen, anschließend einen Kollegen zu kontrollieren, dessen Kartoffelsack kleiner ist

oder der schmachvoll im Zaunloch steckengeblieben ist. Zur Belohnung gibt es Schmuggelplättchen, die etwas Süßes oder Saures zeigen. Aber es gibt auch Stinkbomben, die für manche Überraschung sorgen.

Es gewinnt, wer als Erster eine bestimmte Anzahl von Schmuggelplättchen gesammelt hat:

7 Schmuggelplättchen „Süßes“ oder 7 Schmuggelplättchen „Saures“ oder mindestens jeweils 5 Schmuggelplättchen „Süßes“ und „Saures“.

Sooo... ihr Amateure wollt euch also meiner Bande anschließen? Dann zeigt zuerst mal, was ihr drauf habt. Denn ich will nur die Besten!



Mal sehen, ob ihr meinen Test besteht. Ihr müsst mit eurem Schmuggelsack durch dieses Loch.



Je größer der Sack, desto besser. Aber aufgepasst, wer nicht durch das Loch kommt, muss die Rumpelkammer mit der Zahnbürste schrubben.



Halt, nicht so übereifrig! Bevor ihr euren Sack schließt, versteckt ihr noch etwas Süßes oder etwas Saures darin. Aber geheim, wenn ich bitten darf! Schließlich wollt ihr Schmuggler werden.



Wer am Ende erfolgreich genügend Süßes oder Saures geschmuggelt hat, wird neues Mitglied meiner Bande. Kapiert?



Halt, du Hornochse, VERSTECKEN nicht NASCHEN!!!



Und...
LOS GEHTS!



Umgang mit dem Knetmaterial

Die intelligente Knete kennt eure Bedürfnisse! Sie riecht nicht und sie fettet nicht. Keine Rückstände werden an euren Händen klebenbleiben, und sie wird nie zu einem kümmerlichen Krümel austrocknen. Doch aufgepasst: Zu einer Kugel geformt, kann sie euch wie ein Flummi davonspringen. Sollten sich einmal kleine Teile von der Knete lösen, könnt ihr sie mit dem farblich zugehörigen Rest einfach abtupfen. Weitere Hinweise zum Umgang mit der Knete findet ihr in den entsprechenden Regelabschnitten.

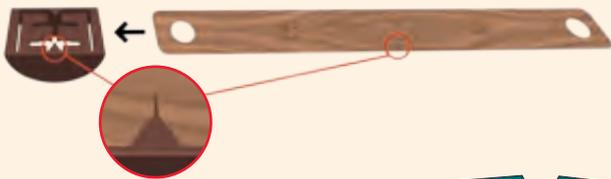
Achtung: Wenn die Knete längere Zeit mit Textilien in Berührung kommt, lässt sie sich wie Kaugummi nur schwer wieder herauslösen.

♻️ SPIELMATERIAL

Siehe Rückseite der Spielregel.

♻️ SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den drei Stanztableaus gelöst. Die Waage wird zusammengebaut, indem die Waageleiste bis zur Markierung in der Mitte in den Schlitz des Waagefußes geschoben wird, so dass sich die Waage im Gleichgewicht befindet.



- Jeder Spieler wählt einen **Beutel mit Knete** sowie in dieser Farbe **eine Sichtblende**. 
- Jeder Spieler erhält **3 Schmuggelgüter (1 gelbes, 1 rotes und 1 violettes)**, die er hinter seiner Sichtblende ablegt. Die Sichtblende solltet ihr so aufstellen, dass kein Mitspieler hineinschauen kann. Dazu werden die oberen Laschen etwas nach unten und die seitlichen etwas nach innen geknickt. 
- Die **Rollbahn** wird in die Tischmitte gestellt.
- Die **Schmuggelhilfe** wird so in die dafür vorgesehene Vertiefung im oberen Teil der Rollbahn eingelegt, dass von vorne betrachtet die **Richtungspfeile nach rechts** zeigen.
- Der **Übungszaun** wird so zwischen die Erhebungen im unteren Teil der Rollbahn gesteckt, dass von vorne betrachtet die Symbole auf den äußeren linken und rechten Pfosten mit den Symbolen auf der Schmuggelhilfe übereinstimmen.



- Der **Spielplan** wird vor der Rollbahn ausgelegt. Auf dem Spielplan sind drei Räume abgebildet: Die Rumpelkammer, die Bar und das Boss-Zimmer.
- Die **Waage** wird auf die freie Ecke im Boss-Zimmer gestellt.
- Der **Boss** wird in den Schlitz **hinter den mittleren Kreis der Schmuggelhilfe** gesteckt.

- Die **Schmuggelplättchen**, die **Sanduhr** und der **Würfel** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



- Jeder Spieler nimmt **1 Schmuggelplättchen**. Der älteste Spieler nimmt 1 beliebiges Süßes (roter Hintergrund), der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nimmt sich 1 beliebiges Saures (gelber Hintergrund). Ein dritter Spieler nimmt wieder 1 Süßes und ein vierter 1 Saures. Jeder legt sein Plättchen **vor seiner Sichtblende** ab, so dass alle Spieler dieses Plättchen sehen können.

Hinweis: Welche süßen oder sauren Plättchen ihr im weiteren Spielverlauf jeweils nehmt, ist egal. Aber es ist doch schön, dass ihr die Auswahl habt, oder?

SPIELVERLAUF

Das Spiel besteht aus mehreren Runden.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Der Geschicklichkeitstest
2. Die Platzierung
3. Die Kontrolle

1. DER GESCHICKLICHKEITSTEST

In dieser Phase formt jeder aus seiner Knetmasse 1 Kugel, die er durch eine Öffnung im Übungszaun rollen muss. Das sind eure Schmuggelsäcke.

(a) Neues Zaunloch bestimmen

Der älteste Spieler ist der Startspieler der aktuellen Runde. Er würfelt und zieht den Schmuggler-Boss in Pfeilrichtung so viele Schlitze weiter, wie er gewürfelt hat. Die Bahn, hinter der der Boss jetzt steht, führt zu dem Zaunloch, das in dieser Runde für alle Spieler gilt.

Beispiel: Gewürfelt wurde eine 1.



Zieht er den Boss über die Seite der Rollbahn hinaus, setzt er ihn einfach auf der anderen Seite wieder ein und zählt von dort weiter.

Beispiel: Gewürfelt wurde eine 4.



Anschließend dreht der Spieler die Sanduhr um.

Wichtig: Würfelt der Spieler eine **rote Zahl** (5 oder 6), bleibt der Boss zunächst noch stehen und der Spieler dreht nur die Sanduhr um. Ihr erfahrt erst nach dem Formen eurer Kugel, welches Zaunloch in dieser Runde gilt (mehr dazu steht auf Seite 5 Sonderfall „Rote Würfelzahl“).

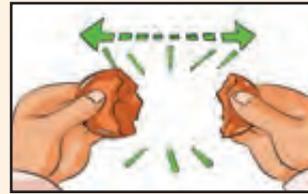
(b) Kugel formen und darin 1 Schmuggelgut verstecken

Während die Sanduhr läuft, formt jeder Spieler eine Kugel, in der er entweder 1 rotes (Süßes), 1 gelbes (Saurer) oder 1 violettes (Stinkbombe) Schmuggelgut versteckt.

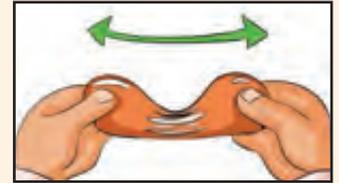
Wichtig: Jeder muss **genau 1** Schmuggelgut verstecken. Mehr als eins darf er in seiner Kugel nicht verstecken und darauf verzichten darf er auch nicht. *Sollte das dennoch einmal vorkommen, hat der Kontrolleur auf jeden Fall richtig getippt und darf ein beliebiges Schmuggelgut aus dem Vorrat nehmen (siehe auch „Die Kontrolle“).*

Die Kugel sollte möglichst groß sein, aber nicht so groß, dass sie an dem Zaunloch hängenbleibt. Beim Formen der Kugeln ist Folgendes zu beachten:

- Wenn ihr die Knetmasse trennt, haltet euer Knetmaterial mit beiden Händen fest und reißt mit einem kräftigen Ruck den gewünschten Teil ab. Macht ihr das zu langsam, zieht die Knetmasse Fäden wie bei einem Kaugummi. Dann probiert ihr es am besten gleich noch einmal.



Ruck-Zuck sauber getrennt!



Langsam gezogen lässt sich die Knete nicht trennen.

- Wenn ihr ein Schmuggelgut in eurer Knetmasse versteckt, solltet ihr darauf achten, dass die Mitspieler das Schmuggelgut nicht sehen können.
- Je runder ihr eure Kugeln formt, umso größer ist die Chance, dass sie nicht am Zaunloch hängenbleiben. Am besten rollt ihr sie zwischen euren beiden Handflächen und gegen Ende mit immer weniger Druck, damit die Rundung möglichst gleichmäßig wird.
- Ihr dürft eure Kugeln nicht an einem Kreis der Schmuggelhilfe oder vor ein Zaunloch halten, um ihre passende Größe abzuschätzen. Eure Hände sollten beim Runden immer hinter euren Sichtblenden bleiben.
- Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, darf jeder Spieler seine Kugel zwar noch zu Ende runden, aber er darf keine Knetmasse mehr hinzufügen oder entfernen.

Tip: Wenn ihr zum ersten Mal spielt, ist es gar nicht so einfach, die richtige Größe einer Kugel für ein Zaunloch abzuschätzen. Daher solltet ihr zunächst ein paar Probekugeln formen, bevor das eigentliche Spiel beginnt.

(c) Der Test

Der Startspieler legt seine Kugel auf die Startposition der aktuellen Bahn. Anschließend gibt er ihr einen leichten Schubs, so dass sie auf das Zaunloch zurollt.



- **Rollt die Kugel durch das Loch**, war der Spieler erfolgreich. Er darf in die Bar und platziert seine Kugel dort **auf einem beliebigen freien Hocker**.

- **Bleibt die Kugel im Loch stecken**, hat er noch einen **zweiten Versuch**. Er darf seine Kugel noch einmal runden, jedoch keine Knetmasse hinzufügen oder entfernen. Bleibt die Kugel erneut im Loch stecken, ist der Spieler gescheitert. Dann muss er **in die Rumpelkammer** und platziert seine Kugel dort **auf einem beliebigen freien Fass**.



- Anschließend versuchen auch die Mitspieler nacheinander im Uhrzeigersinn, ihre Kugeln durch das Loch im Zaun zu rollen.

Wichtig: Da zwei Kugeln aneinander klebenbleiben und nur unter Materialverlust wieder sauber voneinander getrennt werden können, solltet ihr eure Kugel, die das Zaunloch passiert hat, zuerst von der Rollbahn nehmen, bevor die nächste Kugel hinuntergerollt wird. Auch wenn Kugeln in einem Raum des Spielplans platziert werden, solltet ihr sie unbedingt einzeln auf die Hocker bzw. Fässer setzen, so dass sie einen ausreichend großen Abstand zueinander haben.



Sonderfall „Rote Würfelzahl“: Zuerst Kugel formen, danach Zaunloch bestimmen



Hat der Startspieler eine rote Würfelzahl (die 5 oder 6) gewürfelt, müssen alle Spieler zuerst ihre Kugeln formen. Erst danach würfelt der Startspieler erneut und bestimmt für den Test dieser Runde das aktuelle Loch im Zaun. Ihr wisst also vorher nicht, durch welches Loch ihr eure fertigen Kugeln rollen müsst. Wer kein Risiko eingehen möchte, formt eher eine kleine Kugel. Wer ein höheres Risiko nicht scheut, formt eine größere Kugel. Vielleicht wird ja ein größeres Loch im Zaun bestimmt und ihr habt Chancen auf eine gute Platzierung.

Wichtig: Erst wenn die Sanduhr abgelaufen ist, würfelt der Startspieler erneut. Diesmal zählt die gewürfelte Zahl auf jeden Fall – auch wenn es wieder eine rote 5 oder 6 ist.

2. DIE PLATZIERUNG

- Alle Spieler, die ihre Kugeln erfolgreich durch das Zaunloch dieser Runde gerollt haben und somit in der Bar gelandet sind, **vergleichen die Größe ihrer Kugeln**.
- Die **größte Kugel** kommt im Boss-Zimmer **auf den Platz mit der „1“**.
- Die **zweitgrößte Kugel** kommt **auf den Platz mit der „2“**.



- **Alle übrigen Kugeln** werden aus der Bar auf einem freien Fass in der **Rumpelkammer** platziert. Also auch, wenn ihr den Test erfolgreich bestanden habt, könnt ihr dennoch in der Rumpelkammer landen. Daher solltet ihr eure Kugeln nicht zu klein formen.

Wichtig: Im Spiel zu zweit wird nur der Sessel mit der „1“ besetzt. Der Spieler mit der kleineren Kugel muss diese in der Rumpelkammer platzieren.

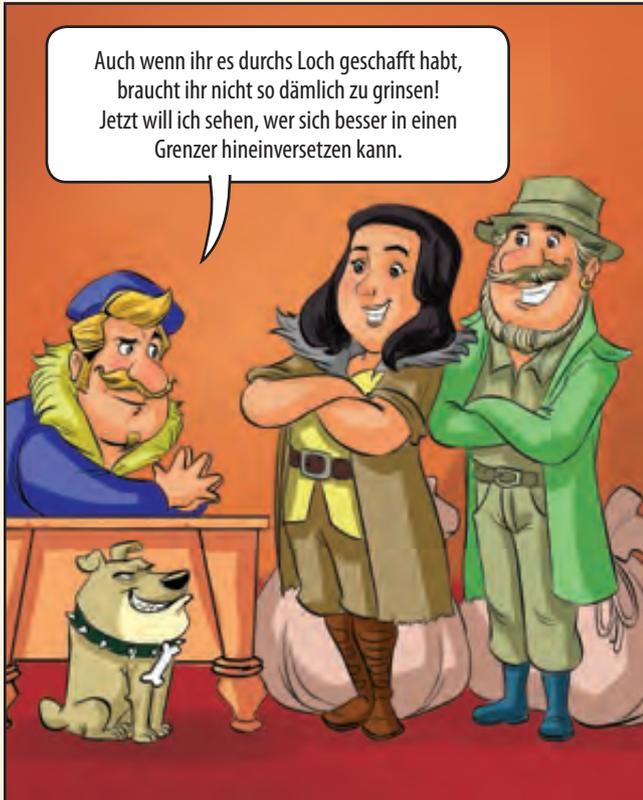
Hinweis: Nur wer einen Platz im Boss-Zimmer erhält, hat die Chance bei der anschließenden Kontrolle eines Mitspielers in der Rumpelkammer, in dieser Runde 2 Schmuggelplättchen zu gewinnen (siehe „Die Kontrolle“).

Die Waage



Wenn ihr nicht eindeutig sehen könnt, welche Kugel jeweils größer ist, nehmt ihr die Waage zur Hilfe. Die schwerere Kugel ist zugleich auch die größere. Sollten in seltenen Fällen 2 Kugeln gleich schwer sein, also keine Seite der Waageleiste eindeutig die Tischplatte berühren, wird ausgewürfelt, wessen Kugel als größere gilt. Die höhere Zahl gewinnt.

3. DIE KONTROLLE



- Nur, wenn **alle Spieler** mit ihren Kugeln **im Zaunloch hängengeblieben** und in der Rumpelkammer gelandet sind, gibt es in dieser Runde **keine Kontrolle**. Dann legt ihr eure Kugeln hinter eure Sichtblenden zurück und nehmt euer Schmuggelgut aus der Knetmasse. Mehr passiert in dieser Runde nicht.
- Gibt es aber **mindestens eine Kugel im Boss-Zimmer**, wird jetzt die **Kontrolle durchgeführt**.

(a) Wer kontrolliert wen?

- **Im Spiel zu zweit gilt:** Der Spieler, dessen Kugel im Boss-Zimmer auf Platz 1 liegt, kontrolliert den Mitspieler in der Rumpelkammer.
- **Im Spiel zu dritt gilt:** Der Spieler, dessen Kugel im Boss-Zimmer auf Platz 1 liegt, kontrolliert 1 Mitspieler in der Rumpelkammer. Sollten 2 Mitspieler in der Rumpelkammer gelandet sein, hat der Kontrolleur die Wahl, **welchen der beiden** er kontrollieren möchte. Im Spiel zu dritt darf der Spieler auf Platz 2 keine Kontrolle durchführen.
- **Im Spiel zu viert gilt:** Zunächst kontrolliert der Spieler auf Platz 1 als Erster einen beliebigen Mitspieler in der Rumpelkammer. Der Spieler, dessen Kugel im Boss-Zimmer auf Platz 2 liegt, kontrolliert danach den anderen Mitspieler in der Rumpelkammer. Sollten drei Spieler in der Rumpelkammer gelandet sein, gibt es nur 1 Kontrolle. Der Spieler auf Platz 1 darf dann 1 beliebigen dieser 3 Mitspieler kontrollieren.

(b) Wie wird die Kontrolle durchgeführt?

- Der Kontrolleur nennt das Schmuggelgut, das er in der Kugel des Mitspielers vermutet. Er sagt entweder „Süßes“, „Saures“ oder „Stinkbombe“.
- Anschließend muss der Mitspieler seine Knetkugel öffnen und zeigen, was er darin versteckt hat. Nun gibt es 2 Möglichkeiten:



1. Der Kontrolleur hat richtig getippt:

- **Hat er „Süßes“ oder „Saures“ richtig getippt**, nimmt er 1 Schmuggelplättchen in der passenden Farbe vom Vorrat und legt es **vor seiner Sichtblende** ab. War „Süßes“ richtig, nimmt er 1 beliebiges rotes Plättchen. War „Saures“ richtig, nimmt er 1 beliebiges gelbes Plättchen. In beiden Fällen geht der kontrollierte Mitspieler leer aus. Er legt seine Knetkugel und sein Schmuggelgut wieder hinter seiner Sichtblende ab.



- **Hat er „Stinkbombe“ richtig getippt**, erhält er die Stinkbombe (das violette Schmuggelgut) und legt sie hinter seiner Sichtblende ab. Er darf sie in einer der nächsten Runden einsetzen.

ODER

2. Der Kontrolleur hat falsch getippt:

Dann geht der Kontrolleur leer aus. **Je nachdem, was der kontrollierte Mitspieler geschmuggelt hat, geschieht Folgendes:**

- **Hat er „Süßes“ oder „Saures“ geschmuggelt**, legt der kontrollierte Mitspieler seine Kugel und sein Schmuggelgut hinter seine Sichtblende zurück und nimmt sich – je nach verstecktem Schmuggelgut – aus dem Vorrat entweder 1 Plättchen „Süßes“ oder „Saures“ und legt es vor seine Sichtblende.
- **Hat er die „Stinkbombe“ geschmuggelt**, darf sich der kontrollierte Mitspieler 1 beliebiges Schmuggelplättchen **vom Kontrolleur** nehmen und vor seiner Sichtblende ablegen. Danach legt er auch die Stinkbombe vor seiner Sichtblende ab. Er darf sie nicht noch einmal benutzen.



Hinweis: Sollte der Kontrolleur kein Schmuggelplättchen mehr besitzen, nimmt der Mitspieler 1 beliebiges Schmuggelplättchen aus dem Vorrat.

(c) Wer nicht kontrolliert wurde, zeigt sein Schmuggelgut

Nachdem alle Kontrollen durchgeführt wurden, zeigt jeder Spieler, der **nicht kontrolliert** wurde, sein Schmuggelgut. Es beginnen die Spieler im Boss-Zimmer in der Reihenfolge ihrer Platzierung. Gibt es einen nicht kontrollierten Spieler in der Rumpelkammer, kommt dieser anschließend an die Reihe.

Hinweis: Im Spiel zu viert kann es vorkommen, dass zwei Spieler in der Rumpelkammer nicht kontrolliert wurden. Dann darf der Spieler, der die kleinere Kugel geformt hat, als Erster sein Schmuggelgut offenbaren.

- Wer „Süßes“ oder „Saures“ geschmuggelt hat, nimmt sich 1 beliebiges, farblich passendes Schmuggelplättchen aus dem Vorrat und legt es vor seiner Sichtblende ab.
- Wer eine „Stinkbombe“ geschmuggelt hat, darf sich 1 beliebiges Schmuggelplättchen von einem Mitspieler seiner Wahl nehmen und vor seine Sichtblende legen. Anschließend legt er die genutzte Stinkbombe ebenfalls vor seiner Sichtblende ab.

Hinweis: Sollte kein Mitspieler Schmuggelplättchen besitzen, nimmt der Spieler 1 beliebiges Schmuggelplättchen aus dem Vorrat.

🟡 DIE NÄCHSTE RUNDE

Nach Beendigung einer Runde ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler der neue Startspieler und erhält den Würfel. Der weitere Ablauf ist wie beschrieben.

🌀 SPIELENDE

Das Spiel **endet sofort**, sobald ein Spieler die folgenden Schmuggelplättchen vor seiner Sichtblende gesammelt hat:

- 7 Schmuggelplättchen „Süßes“
oder
- 7 Schmuggelplättchen „Saures“
oder
- mindestens jeweils 5 Schmuggelplättchen „Süßes“
und 5 Schmuggelplättchen „Saures“.

Dieser Spieler hat gewonnen.

Wichtig: Die aktuelle Runde wird nicht zu Ende gespielt. Die Mitspieler kommen also nicht mehr an die Reihe.



🌀 KURZES SPIEL

Um das Spiel schneller kennenzulernen, könnt ihr vereinbaren, auf eine geringere Anzahl Schmuggelplättchen zu spielen. Dann gewinnt, wer als Erster diese Plättchen gesammelt hat:

- 5 Schmuggelplättchen „Süßes“
oder
- 5 Schmuggelplättchen „Saures“
oder
- mindestens jeweils 4 Schmuggelplättchen „Süßes“
und 4 Schmuggelplättchen „Saures“.

SPIELMATERIAL

- 1 Rollbahn



- 1 Übungszaun (wird in die Rollbahn eingesteckt)



- 1 Schmuggelhilfe (wird in die Rollbahn eingelegt)



- 4 Sichtblenden



- 56 Schmuggelplättchen, davon 28 rote mit Süßem:



Bonbon Lutscher Marmelade Donut Schokolade Honig Gummibärchen

und 28 gelbe mit Saurem:



Zitrone Limone Apfel Rhabarber Sauerkraut Gurke Rollmops

Die Autoren:



Klaus Teuber, Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg Catan.

Benjamin Teuber, Jahrgang 1984, lebt in Frankfurt. Aufgewachsen als Sohn eines Spieleentwicklers, hat er Brettspiele gespielt, seit er Karten in der Hand halten konnte. Im Anschluss an sein Psychologie- und Betriebswirtschaftsstudium war er zunächst für verschiedene Firmen tätig, bevor es ihn 2010 in die Spielebranche zog.

Nach ihrem turbulenten Steuerraubspiel „Tumult Royal“ legen Vater und Sohn mit ihrem originellen Knet-, Schätz- und Ratespiel „Schmuggler“ ihre zweite Zusammenarbeit vor.

Redaktion: Wolfgang Lüttke

Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Begleitung bei der Entwicklung: Claudia Teuber, Guido Teuber, Arnd Beenen

Illustration und Grafik: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Ein besonderer Dank geht an Ina Broß, Martina Blewonska, Peter Gustav Bartschat, Wilhelmine Konrad, Elke Konrad, Stefan Kobarschik, Kerstin und Detlef Kölln, Dominik Sarma, Amelie Latzko, Martine Frimpong, Theresa und Jeremias Ricker und die Teilnehmer der Spielertreffs in Bödefeld, Lieberhausen, Bergneustadt und Duisburg.

Lizenz: Catan GmbH © 2016 (catan.de/teubergames.de)

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 692544

Alle Rechte vorbehalten



- 1 Schmuggler-Boss

- 1 Waagefuß



- 1 Waageleiste (wird in den Waagefuß eingeschoben)



- 12 Schmuggelgüter, je 4 in den Farben Rot (Süßes), Gelb (Saures) und Violett (Stinkbombe)



- 4 Beutel mit „Intelligenter Knete“

in den Farben Gelb, Grün, Orange, Pink



- 1 Beutel (zur sicheren Aufbewahrung des übrigen Materials)

- 1 Würfel



- 1 Sanduhr (Laufzeit ca. 40 Sekunden)



- 1 Spielplan

