

Grundregel:

- **Schmuggelgüter** werden **hinter den Schirm, Schmuggelplättchen** davor gelegt.

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält in seiner Farbe einen **Sichtschirm** und **Knete**, sowie ein **gelbes**, ein **rotes** und ein **violettes Schmuggelgut**.
- Die **Rollbahn** wird mit Schmuggelhilfe und Übungszaun aufgebaut. Der Boss wird den mittleren Schlitz gesteckt. Der **Spielplan** wird ausgelegt.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft in **Runden**, die aus **3 Phasen** bestehen:

- **Geschicklichkeitstest:**
 - **Zaunloch bestimmen:** Der Startspieler würfelt und setzt den Boss entsprechend viele Felder weiter (vom Ende aus wieder am Anfang weiter). Bei einer roten Zahl bleibt der Boss zunächst stehen.
 - **Kugel formen:** Alle Spieler formen gleichzeitig eine Knetkugel und verstecken ein beliebiges Schmuggelgut darin.
(Bei roter Zahl, wird jetzt gewürfelt wie weit der Boss zieht.)
 - **Der Test:** Angefangen beim Startspieler und dann reihum legen die Spieler ihre Kugel auf die Bahn beim Boss. Bleibt die Kugel hängen, darf er sie noch einmal nachformen (ohne Knete zu entfernen).
 - **Passt die Kugel** legt der Spieler sie auf einen Hocker in der **Bar**.
 - **Passt die Kugel nicht**, wird sie in die **Rumpelkammer** gelegt.
- **Die Platzierung:** (ggfs. Waage verwenden)
 - Die größte Kugel aus der Bar wird im Boss-Zimmer auf Platz 1 gelegt.
 - Die zweitgrößte Kugel wird (im Spielt zu dritt und zu viert) auf Platz 2 gelegt.
 - Alle übrigen Kugeln kommen in die Rumpelkammer.
- **Die Kontrolle:**
 - Der Spieler auf **Platz 1 kontrolliert eine Kugel** in der Rumpelkammer. Er **nennt** das **Schmuggelgut**, das er vermutet und **öffnet die Kugel**:
 - **Süßes** (rot) oder **Saures** (gelb): Schmuggler erhält Schmuggelgut zurück
 - **Richtig getippt:** Kontrolleur erhält Schmuggelplättchen
 - **Falsch getippt:** Schmuggler erhält Schmuggelplättchen
 - **Stinkbombe** (violett):
 - **Richtig getippt:** Kontrolleur erhält Stinkbombe
 - **Falsch getippt:** Schmuggler legt Stinkbombe vor seinen Schirm und ein Schmuggelplättchen vom Kontrolleur
 - **Zu viert kontrolliert** der Spieler auf **Platz 2 die zweite Kugel** in der Kammer.
 - Alle **nicht kontrollierten Spieler erhalten** ihre **Schmuggelgüter** zurück und ein entsprechendes **Schmuggelplättchen**. Bei einer Stinkbombe legt der Spieler diese vor seinen Schirm und stiehlt bei einem beliebigen Spieler ein Plättchen.

Spielende:

Derjenige Spieler, der als erstes **7 gleiche Schmuggelplättchen** oder **5 süße** und **5 saure** Schmuggelwaren besitzt **gewinnt** das Spiel **sofort**.

Siegpunkt*sammler

Der sympathische Spielshop

Schmuggler – Spielhilfe

Grundregel:

- Schmuggelgüter hinter den Schirm, Schmuggelplättchen davor

Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: Sichtschirm und Knete, und 1 gelbes, 1 rotes, 1 violettes Schmuggelgut
- Rollbahn aufbauen, Spielplan auslegen

Spielablauf:

Das Spiel verläuft in **Runden**, die aus **3 Phasen** bestehen:

- **Geschicklichkeitstest:**
 - **Zaunloch bestimmen:** Startspieler würfelt und setzt den Boss vor (bei roter Zahl nach Kugel formen neu würfeln und erst dann setzen)
 - **Kugel formen:** gleichzeitig Knetkugel formen und Schmuggelgut verstecken
 - **Der Test:** vom Startspieler aus reihum Kugel auf Bahn beim Boss legen
 - **Passende Kugel** kommen in die **Bar**
 - **Nicht passende Kugeln** kommen in die **Rumpelkammer** (Einmal nachformen ohne Knete entfernen ist erlaubt!)
- **Die Platzierung:** (ggfs. Waage verwenden)
 - größte Kugel aus der Bar auf Platz 1, zweitgrößte auf Platz 2 (außer zu zweit!)
 - übrige Kugeln in die Rumpelkammer
- **Die Kontrolle:**
 - Spieler auf Platz 1 nennt Schmuggelgut und öffnet eine Kugel der Kammer
 - **Süßes** (rot) oder **Saures** (gelb): Schmuggler erhält Schmuggelgut zurück
 - **Richtig getippt:** Kontrolleur erhält Schmuggelplättchen
 - **Falsch getippt:** Schmuggler erhält Schmuggelplättchen
 - **Stinkbombe** (violett):
 - **Richtig getippt:** Kontrolleur erhält Stinkbombe
 - **Falsch getippt:** Schmuggler legt Stinkbombe vor seinen Schirm und ein Schmuggelplättchen vom Kontrolleur
 - **Zu viert: Platz 2 kontrolliert die zweite Kugel** in der Kammer
 - Alle **nicht kontrollierten Spieler erhalten Schmuggelgüter** zurück und passendes **Schmuggelplättchen**. Bei Stinkbombe legt der Spieler diese vor seinen Schirm und stiehlt bei einem beliebigen Spieler ein Plättchen

Spielende: