

HART an der GRENZE

JÁTÉKSZABÁLY

3-6 játékos részére, 10 éves kortól

A játékosok turistaként mindenféle árut csempésznek át a határon. Körönként változik, hogy ki kerül a Seriff szerepébe, aki ellenőrizheti egy játékosársát. A szereplők egymás után kerülnek szembe a hatósággal és a szokásos kérdéssel: "Van valami elvámolnivalója?" Mindenki próbál úgy ügyeskedni, hogy ne tűnjön fel, hogy a megszerzett javak nem minden esetben tartoznak a duty-free kategóriába... Hoppá, a vámhatóság csempészarút talált! Talán egy gyors rábeszélés, némi kenőpénz meggyőzi a vámőrt, hogy nem is látott semmit...

A játék végén az győz, aki a legtöbb pénzt gyűjtötte össze.

Tartalom:

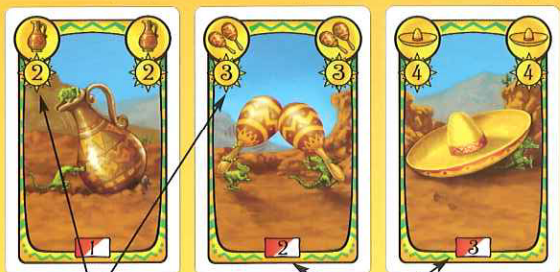


Előkészületek

- mindenki kap egy bőröndöt, amit maga elé tesz
- az árukátyákat megkeverjük, majd minden játékos kap ötöt, amit a kezében tart; a maradék árukátyák lefordítva húzópakliként az asztal közepére kerülnek
- az áttekintő kártya olyan helyre kerüljön, hogy mindenki jól láthassa
- mindenki kap 30 dollárt (2 x 10, 1 x 5, 5 x 1); a maradék pénz címletek szerint szétválogatva ugyancsak az asztal közepén lesz
- mindenki kap egy piros "elkobzás" jelzőt
- 5 vagy 6 játékos esetén mindenki kap egy fehér "további átkutatás" jelzőt is
- a legösszegebb játékos kapja a Seriff jelvényt és ő kezdi a játékot

Az árukátyák

Az árukátyák 6 fajta árut jelképeznek, különböző értékekkel (nap ikon alatt listázva). 3 legális áru van (korsó, rumbatók, szombréró) és 3 illegális (szivar, tequila, bálvány). Hogy mennyi van fajtánként belőlük, az a bőröndök belső részén látható. Az árukátyák alján van a büntetés, amit akkor kell fizetni, ha rajtakaptak a csempészésen. A legális árukon levő szám az az összeg (ez egyenlő a lehetséges büntetéssel), amit az ártatlanul megvádolt delikvensek bánatpénzként kapnak.



érték
korsó (39) rumbatók (30) szombréró (23)



érték
szivar (18) tequila (16) bálvány (13)

Az áttekintő kártya

Ezen a kártyán a hat fajta áru látható, azok értékével, a lehetséges büntetés és/vagy visszafizetés összegével.

						← áru
2	3	4	7	9	12	← érték
1	2	3	5	6	8	← büntetés
1	2	3	-	-	-	← bánatpénz

A bőröndökön belüli táblázat

A játék végén a kártyán látható érték duplájáért lehet eladni az árukat. Viszont, fajtánként csak meghatározott mennyiségűt lehet értékesíteni, ez a játékosok számától függ. Például, egy ötszemélyes játékban az 5-ös melletti számokat vedd figyelembe, a többi sor nem érdekes. A legfelső, képek feletti sorban látható, hogy áruként hány kártya található a játékban (39 korsó, 30 rumbatók, stb).

	39	30	23	18	16	13
6	12	10	8	6	5	4
5	10	8	6	5	4	3
4	8	6	5	4	3	2
3	6	5	4	3	2	2

A játék áttekintése

- A játék legalább 3 fordulóból áll.
- Egy fordulóban annyi kör van, ahány játékos, így mindenkiből Seriff lesz egyszer (kivéve 3 játékosal, amikor mindenki kétszer Seriff).
- Minden körben más játékos a Seriff.
- A fordulók végén a játékosok értékesítik a határon áthozott árukat a kártyákon látható értékben.
- Minden játékos tartalmazhat akár 3 kártyát is fordulóként, hogy majd a játék végén esetleg duplájáért eladhassa azokat.

A játék menete

- A játékos, akinél a Seriff jelvény van, leteszi a kártyáit, hiszen ebben a körben nincs rá szüksége.
- Mindenki más választ a kezéből 1-5 árukátyát, a többieknek nem mutatva beteszi a bőröndjébe, majd becsukja a zárat.
- A Seriff balján ülő játékosal kezdve, óramutató járása szerint, mindenkinek be kell vallania, hogy mennyi áru van a táskájában. A játékosok csak egy fajta árut mondhatnak, függetlenül attól, hogy van-e olyan a bőröndjükben, vagy különböző árukat rejt a csomag.
- Csak legális árukat lehet bevallani: korsót, rumbatóköt és szombrétót.

A játékosnak 2 korszója és 1 tequilája van a bőröndjében, 3 korszót vall be.

B játékos 2 szivart dugdos, 5 2 szombrérót mond.

C játékosnak 4 rumbatóke van, legalább őszinte lehet.

- Miután mindenki bevallotta, hogy mit visz, a Seriff eldönti, hogy melyik játékost fogja átvizsgálni. Rámutat a bőröndre és azt kiáltja: Kinyitni! - de azt is választhatja, hogy nem vizsgál át senkit.
- A kipécézett játékosnak elő kell venni az árut a bőröndjéből és mindet meg kell mutatni - vagy megpróbálhatja megvesztegetni a Seriffet (lásd később).
- Ha az áru megfelel annak, amit a játékos bevallott, akkor őt kegyetlenül, ok nélkül megvádolták, és kártyáknént 1, 2, vagy 3 dollárt kap vigaszul, attól függően, hogy milyen árurol van szó. Ezután a játékos az átvizsgált árut lefordítva a bőröndje alá teszi.
- Ha a bevallás nem volt a legőszintébb, a játékosnak nem kell rögtön kinyitni a bőröndjét. Megpróbálhatja megvesztegetni a Seriffet, bármilyen pénzösszeggel. A megvesztegetés mértéke a játékos és a Seriff között dől el. Ha megegyeztek, a játékos kifizeti a pénzt és nem kell kinyitni a táskáját.



A játékos 3 szombrérót vallott be. A bőröndjében ugyanekkor csak 1 szombréró és 2 szivar van. Hogy ne kelljen kinyitni a bőröndöt, felajánl 3 dollárt a Seriffnek. A Seriff nagyon keveselli az összeget, legalább 8 dollárt akar. Mivel a 2 szivar összesen 14 dollárt hozna majd eladáskor, ha lebukna, akkor meg 10 dollárt kéne büntetésül fizetnie, ezért játékosunk felmegy 6 dollárig. Ez már tetszik a Sheriffnek is, elfogadja a kenőpénzt, a játékos pedig megszúrta a bőröndnyitást.

- Ha nincs egyezés, akkor a játékosnak most már ki kell nyitni a táskáját, megmutatva minden árut. Az igazán bevallott árukat megtarthatja és lefordítva a bőröndje alá teheti. Minden más csempészárúért ki kell fizetni a büntetést, a kártya alján feltüntetett értékben. Ezek a kártyák felfordítva a dobópakliba kerülnek.

Az előbbi példából kiindulva, ha mégsem egyezett volna meg a játékos és a Seriff, akkor ki kell fizetni a 2 szivar után járó 10 dolláros büntetést, viszont a szombrérót megtarthatja és a bőröndje alá teheti.

Megjegyzés: Ha a játékosnak több kártyája van a bőröndben, mint amit elvámolt, a főlős mennyiséget el kell dobnia és még büntetést is fizet értük, annak ellenére, hogy ezek az őszintén bevallott áruból vannak.

- Minden további játékos (akiket nem vizsgáltak meg) kiveszi a bőröndjéből a cuccot, majd a táska alá teszi, anélkül, hogy bárki is látta volna.

- Ennek a körnek vége, a Seriff balján ülő játékos lesz az új hatósági elem. Ő kapja meg a jelvényt és kioszt mindenkinek annyi kártyát, hogy 5-re egészüljön ki a kezében levő kártyák száma.
- Az új körben a fentiekben leírtak szerint, ugyanígy történik minden.

További átkutatás (csak 5 és 6 játékos esetén)

- A Seriff játékos használhatja a "további átkutatás" jelzőjét a szokásos átkutatás után.
- A jelző visszakerül a dobozba, és egy második játékost választ, akit elvámoltathat és esetleg beszedi a zsíros kenőpénzt.



Elkobzás

- A Seriff játékos ugyancsak használhatja az "elkobzás" jelzőjét is a szokásos egyszeri és a további átkutatás után.
- A Seriff visszateszi a jelzőt a dobozba, és választ valakit, akinek meg kell mutatnia a bőröndje tartalmát. Ez nem lehet a körben már átvizsgált játékos.
- A Seriff belekukkant a bőröndbe. A táska és minden kártya, amit helyesen vámolt el a játékos, visszakerül hozzá, amit lefordítva a bőröndje alá tesz. Bánatpénzt viszont nem kap.
- A Seriff megkapja azokat a kártyákat, amik nem felelnek meg az elvámolásnak. Megtarthatja őket, lefordítva a saját bőröndje alá teszi.
- Elkobzás esetén nincs megvesztegetésre lehetőség.



A forduló vége

- A fordulónak vége, amint minden játékos volt már Seriff (3 játékos esetén kétszer).
- Minden játékos leteszi átmenetileg a kezében tartott kártyákat és felveszi a bőrönd alá gyűjtötteket.
- A játékosok kiválasztanak ebből 1-3 kártyát, ezek visszakerülnek lefordítva a bőrönd alá, hogy majd a játék végén a duplaárért megpróbálják eladni. A Seriff-től kezdve, órajárás szerint, mindenki bevallja, hogy hány kártyát tett a bőrönd alá. A játékosok a bőrönd alatti kártyáikat bármikor megnézhetik a játék során.
- Az összes többi, fordulóban megmaradt árut a kártyán látható értékért eladják a játékosok. Mindenki begyűjti a pénzt, majd a dobópakliba teszi az árukártyákat.
- Mindenki megszámolja a pénzt, majd a legszegényebb játékos dönti el, hogy ki legyen a következő fordulóban először a Seriff. Ezután a játék a szokásos módon, órajárás szerinti Seriffsorrendben folytatódik. Ha véletlenül két ugyanolyan szegény van, akkor nincs választás, a legutóbbi Seriff balján ülő lesz a következő.
- Az új Seriff megkapja a jelvényt, és kioszt annyi kártyát, hogy mindenkinek 5 legyen a kezében.

A játék vége és áruértékesítés duplaáron









- A 3. forduló után a bőrönd alatt tartogatott árukat duplaáron lehet értékesíteni.
- A legutóbbi Seriff sorolja fel az értékesítendő árufajtákat. Először a korszók, majd a maracasok, szombrérók, stb...
- Minden játékos felfordítja az éppen sorra kerülő áruját.
- Csak meghatározott mennyiségű árut lehet fajtánként eladni. Játékoszámtól függően, a bőröndök belsejében található táblázat mutatja az eladható mennyiséget. Például, egy 4 játékos játszmaiban csak a 4-es sorhoz tartozó számokat figyeld, a többi nem számít.
- Ha kevesebb áru van, mint a sorban látható szám, akkor mindenki megkapja az árufaja értékének dupláját.

4 játékos esetén 8 korszót lehet duplaáron megszámlálni. A játékosnak 3 korszója van, B-nek 2, C játékosnak 1. Ez mindössze csak 6 korszó, ami kevesebb a 4 játékos sorában meghatározottnál, tehát mindenki megkaphatja a korszókénti 4 dollárt.

	39	30	23	18	16	13
						
4	8	6	5	4	3	2

- Ha egyenlőség van a legtöbb árut illetően, és a két játékos összes árujának értéke meghaladja a korlátos mennyiséget, akkor osztoznak a pénzen.
- Minden el nem adott áru értéktelenné válik, úgymint a kézben maradtak is.

Például, ha csak 5 tequilát lehet eladni, A játékosnak 6 kártyája van, B-nek 4, C-nek és D-nek 2, akkor csak A játékos tudja eladni 5 tequiláját duplaáron, a többi megy a levesbe, nem ér semmit.

	39	30	23	18	16	13
						
6	12	10	8	6	5	4

Például, ha csak 4 szivart lehet eladni, A játékosnak 2 szivara van, B, C és D játékosnak 1-1, akkor A játékosunk eladhatja a 2 szivart duplaáron, a maradék 2 szivarért járó pénzt (28 dollár) a másik 3 játékos egyenlően elosztja egymás között, tehát mindenki kap 9 dollárt, 1 megmarad.

	39	30	23	18	16	13
						
4	8	6	5	4	3	2

- A legtöbb pénzt bezsebelő játékos nyer, egyenlőség esetén osztoznak a dicsőségen.



Mintapélda egy körre



Négyen játszanak. A Seriff felszólítja a többieket, hogy valljanak színt. A tőle balra ülő játékos kezdi: „Nekem nincs másom csak 3 korszóm, ezzel támogattam a helybelieket”. A következő játékos azt válaszolja: „Én ugyanannál a kereskedőnél 4 korszót is vettem”. Az utolsó játékos azt mondja: „Csak egy szombréro van a bőröndömben”. Ekkor a Seriffnek el kell döntenie, hogy melyik játékos akarja ellenőrizni. Vajon ki mondott igazat, és ki nem? Az az 1 szombréro elég gyanúsán hangzik. De a 4 korszó! Mi van ha ehelyett 4 tequilát találko a kofferban? Ilyen könnyen nem szabadulhatnak a játékosok. A Seriff mélyen a szemükbe néz, majd dönt. Elő a 4 korszóval! A játékos ártatlanul kineveti a Seriffet. „Mondja már, maga mit keres itt a határon?” Nagyvonalúan felajánl neki 10 dollárt, hogy a Seriff tekintsen el a vizsgálatától. Erre természetesen gyanút fog a Seriff. Ha a játékos 10 dollárt ajánl fel, akkor jó eséllyel értékes tárgyak vannak a bőröndjében. A Seriff 15 dollárra emeli a díjat, amit a játékos készséggel megfizet. Ekkor a Seriff tényleg eláll az átkutatástól. De még mielőtt a többi játékos fellélegezhetne, a Seriff kiszemel még valakit. Meg van győződve arról, hogy az 1 szombréro mellett még más is lesz. Ezért kijátssza a piros elkobzás jelzőjét, jól tudván, hogy ezt csak egyszer játszhatja ki a teljes játék alatt. A Seriff kinyitja a gyanús bőröndöt, megvizsgálja a tartalmát és a szombréro helyett egy bálványt talál. Elégedetten teszi a saját bőröndje alá. Elég jól jövedelmező kör volt ez számára.

fordította: szoffi
csokaszofi@yahoo.com

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Pohl & Rick

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-(0)711-2191-0
Fax: +49-(0)711-2191-422
www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 691509

Alle Rechte vorbehalten.

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY