

# 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

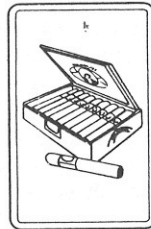
### Het speelbord

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 foto toestel, 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!



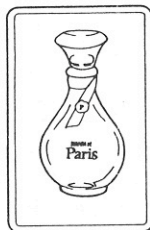
Wijn



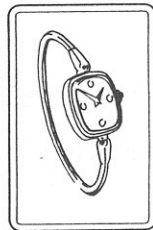
Sigaren



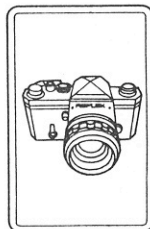
Cognac



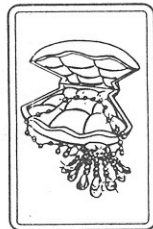
Parfum



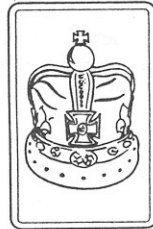
Horloge



Fotoestel



Halsketting



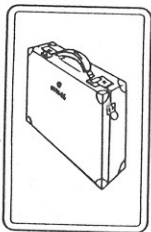
Kroon

## 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. Geloof 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**

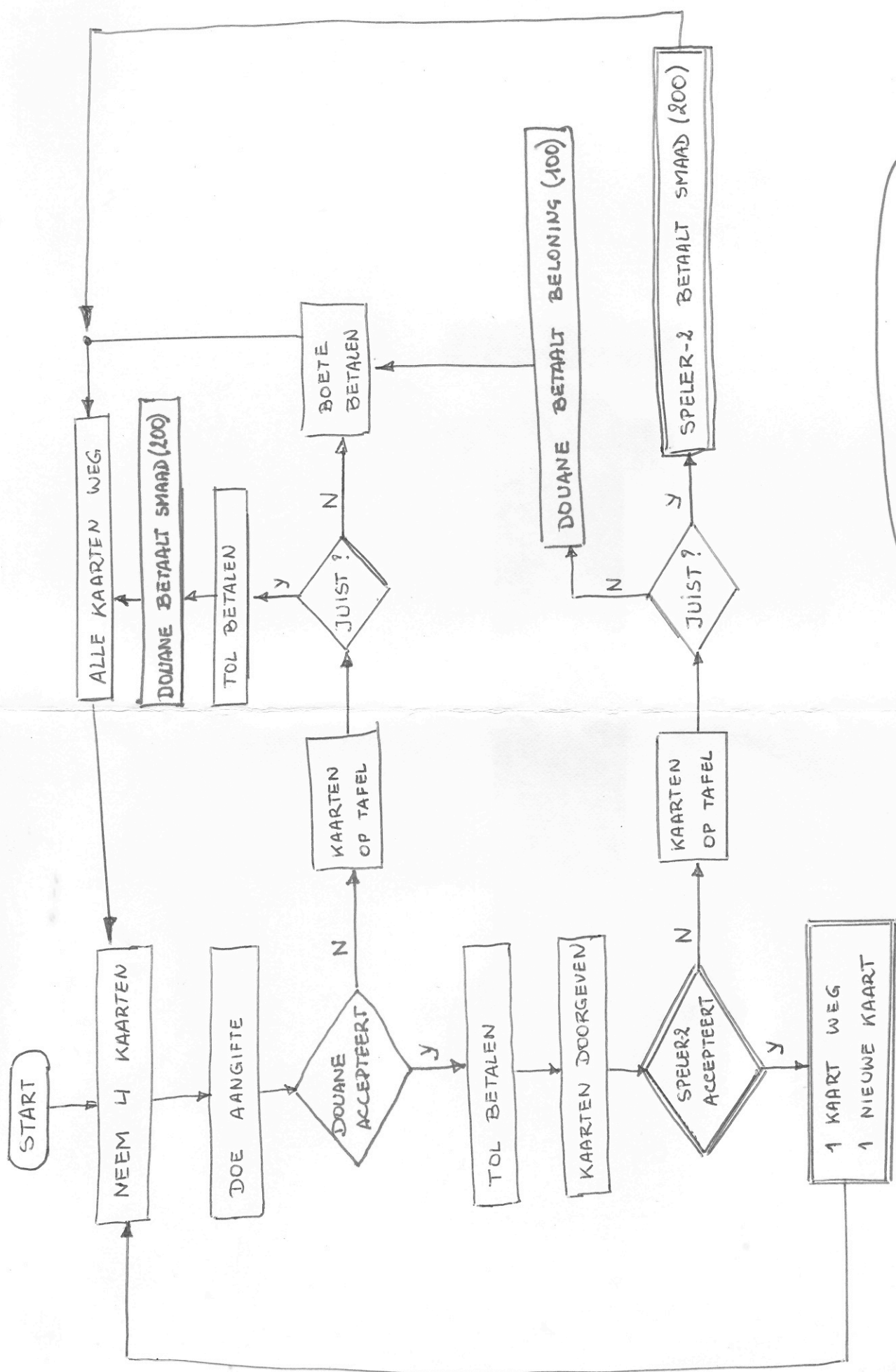
Deze kaart wordt op dezelfde manier als alle andere kaarten gespeeld, alleen de rechten en boetes zijn veel hoger.

### **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.



"NIETS AAN TE GEVEN"?