



Hart an der Grenze

Kosmos, 2006

André ZATZ & Sergio HALABAN

3 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Spelidee

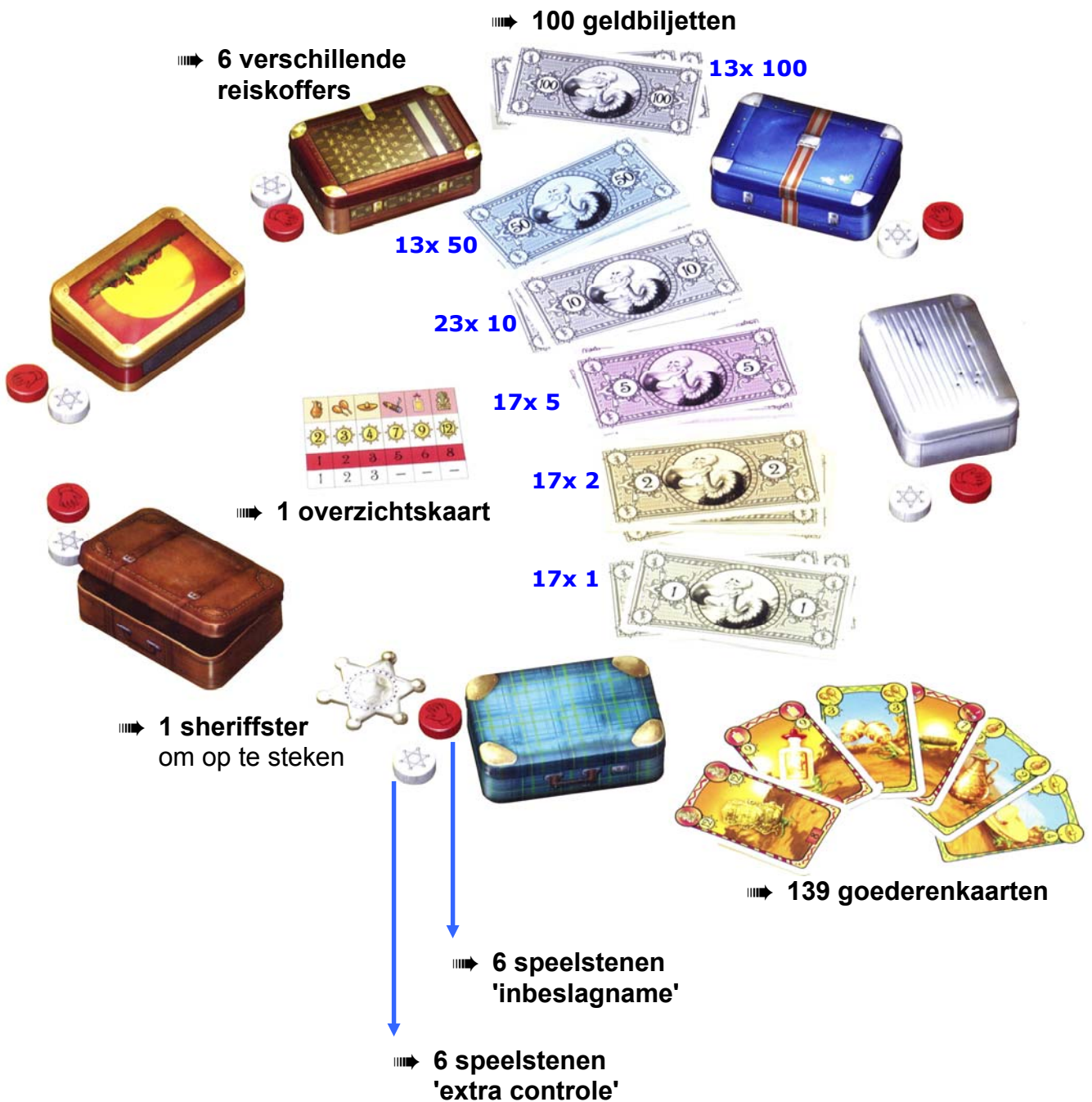
Als toerist probeert iedere speler zo mogelijk waardevolle goederen over de grens te smokkelen en in dollars om te zetten. In iedere ronde kruipt een andere speler in de rol van sheriff, die de aangifte van een medespeler mag controleren. Wee diegenen die bij het smokkelen worden betrapt. Voor hen dreigen zeer zware geldstraffen. Maar misschien kan men er zich toch nog uitpraten en de sheriff voor wat kleingeld overtuigen om een oogje dicht te knijpen.

HART an der GRENZE

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

Spelmateriaal



Spelvoorbereiding

- ⇒ Iedere speler ontvangt een reiskoffer die hij voor zich neerlegt.
- ⇒ De goederenkaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt hiervan verdekt 5 kaarten die hij in de hand neemt. De overige goederenkaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel klaargelegd.
- ⇒ Daarnaast wordt de overzichtskaart, dienstig voor alle spelers, blootgelegd.
- ⇒ Iedere speler ontvangt 30 dollar (2x 10, 1x 5, 2x 2 en 1x 1). Het resterende geld wordt gesorteerd naar waarde en als open kassa eveneens in het midden van de tafel gelegd.
- ⇒ Iedere speler ontvangt 1 rode speelsteen 'inbeslagname'.
- ⇒ Enkel in het spel met vijf of zes spelers ontvangt iedere speler nog 1 witte speelsteen 'extra controle'. In een spel met minder dan vijf spelers blijven deze stenen in de doos.
- ⇒ De eerlijkste speler ontvangt de sheriffster en begint het spel.













De goederenkaarten

De goederenkaarten tonen zes verschillende goederensoorten die elk uiteenlopend waardevol zijn. Er zijn drie legale goederen (kruik, maracas en sombrero) en drie illegale goederen (sigaren, tequila en beeld).

Hoe vaak een bepaalde goederensoort voorkomt, is af te lezen in het deksel van iedere koffer. Op de goederenkaart staat onderaan hoe hoog de straf is als men bij het smokkelen wordt gesnapt. Bij de legale goederen ontvangt men, als men ten onrechte zou worden beschuldigd, een schadeloosstelling die even hoog is als de mogelijke straf.



De overzichtskaart

						← de goederensoorten
						← de waarde
1	2	3	5	6	8	← de straf
1	2	3	—	—	—	← de schadeloosstelling



De gegevens in het kofferdeksel

Helemaal aan het einde van het spel kunnen de spelers goederen voor het dubbele van de afgedrukte waarde verkopen.

In elk geval kan van iedere goederensoort maar een bepaald aantal kaarten worden verkocht. Hoeveel kaarten dat zijn, hangt af van het aantal medespelers.

Voorbeeld

In een spel met vijf spelers wordt er alleen rekening gehouden met de waardes die vermeld zijn in de rij naast de 5. De overige drie rijen spelen dan in dit spel geen enkele rol.

	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

Boven elke afzonderlijke goederensoort staat vermeld hoeveel kaarten er in het spel aanwezig zijn (bijvoorbeeld 39 kruiken, 30 maracas, ...).

Een overzicht van het spelverloop

- ⇒ Het spel loopt over **drie rondes**.
- ⇒ Een ronde bestaat uit zoveel speelbeurten als het aantal deelnemers, zodat iedere speler per ronde éénmaal de rol van sheriff kan vervullen (uitzondering: bij een spel met drie spelers is iedere speler tweemaal sheriff).
- ⇒ In iedere speelbeurt is een andere speler sheriff.
- ⇒ Aan het einde van een ronde verkopen de spelers de goederen die ze over de grens hebben gebracht voor de waarde die op de kaart staat vermeld.
- ⇒ Tot maximaal drie goederenkaarten mag iedere speler na elke ronde bewaren om deze goederen aan het einde van het spel, eventueel voor de dubbele waarde, te kunnen verkopen.

Verloop van een speelbeurt

- ⇒ De speler die de sheriffster heeft, steekt deze ook op. Zijn handkaarten legt hij verdekt voor zijn koffer af omdat hij ze in deze speelbeurt niet nodig heeft.
- ⇒ **Elke medespeler** moet van zijn goederenkaarten 1 - 5 kaarten uitkiezen en deze kaarten in het geheim in zijn koffer leggen.

TIP

Het is niet noodzakelijk om de koffer volledig te sluiten. Het is voldoende dat het deksel naar beneden is geklapt zodat de inhoud niet kan worden bekeken.

- ⇒ Te beginnen bij de speler links van de sheriff moet dan om de beurt iedere speler luid verkondigen **hoeveel kaarten** hij in zijn koffer heeft gelegd. Bovendien moet hij **precies één** goederensoort vermelden. Daarbij maakt het niet uit of hij de vermelde goederensoort in zijn koffer heeft gelegd of niet. Hij mag gerust andere en/of verschillende goederen in zijn koffer leggen. Ook over het aantal goederen mag worden gelogen.
- ⇒ Er mogen **alleen legale** goederen worden vermeld, dus kruiken, maracas of sombrero's.

Voorbeeld 1

Een speler legt 2 kruiken en 1 tequila in zijn koffer en zegt luid: "3 kruiken".

Voorbeeld 2

Een speler legt 3 sigaren en 2 tequila in zijn koffer en zegt luid: "2 sombrero's".

Voorbeeld 3

Een speler legt 4 maracas in zijn koffer en zegt luid: "4 maracas".

- ⇒ Als alle spelers hun melding hebben gedaan, mag de sheriff één van de medespelers uitkiezen die hij wil controleren. De sheriff wijst naar de koffer en beveelt: "Openmaken!". De sheriff mag echter ook aan de controle verzaken.
- ⇒ De speler die door de sheriff werd aangesproken, moet alle kaarten uit zijn koffer nemen en open op de tafel leggen tenzij hij de sheriff wil omkopen (zie verder).
- ⇒ Als alle goederen **overeenstemmen** met zijn aankondiging, dan werd hij ten onrechte beschuldigd en ontvangt hij uit de kassa als **schadeloosstelling** 1, 2 of 3 dollar zoals onderaan op de goederenkaart wordt aangegeven. Daarna legt de speler zijn gecontroleerde goederenkaarten verdekt achter zijn koffer af.



Hier worden de over de grens gebrachte goederen verdekt afgelegd.

- ⇒ Als de aankondiging echter niet overeenstemt, moet de speler de koffer nu nog niet openmaken. Hij kan proberen de sheriff om te kopen door hem een geldbedrag naar keuze aan te bieden. Over de hoogte van de omkoopsom kunnen de sheriff en de speler die werd gecontroleerd, onderhandelen. Als ze een bedrag overeenkomen, geeft de speler het geld aan de sheriff en de speler moet de inhoud van zijn koffer niet tonen.

Voorbeeld

De speler heeft 3 sombrero's aangekondigd. In werkelijkheid bevinden er zich in zijn koffer maar 1 sombrero en 2 sigaren. Om te vermijden dat hij zijn koffer moet leegmaken, biedt hij de sheriff 3 dollar aan. Dat vindt de sheriff toch wat te weinig en hij vraagt 8 dollar. Omdat de beide sigaren samen een verkoopswaarde hebben van 14 dollar en de straf voor het betrapt worden samen 10 dollar bedraagt, biedt de speler een nieuw bod aan de sheriff van 6 dollar. De sheriff gaat met dit bod akkoord en de speler komt er redelijk goed van af.

- ⇒ Als de speler en de sheriff toch **niet tot een vergelijk** komen, moet de speler zijn koffer openmaken en alle kaarten die in de koffer zitten open op de tafel leggen. De goederen die overeenkomen met zijn aankondiging mag hij behouden en die legt hij verdekt achter zijn koffer af. Voor elke kaart die niet overeenstemt met zijn aankondiging, moet de speler de straf die op de kaart staat vermeld aan de kassa betalen. Deze kaarten worden open naast de voorraadstapel gelegd en vormen de aflegstapel.

Voorbeeld

Stel dat de sheriff en de speler in het vorige voorbeeld geen overeenkomst hadden bereikt, dan had de speler de twee gesmokkelde sigaren moeten afleggen op de aflegstapel en moest hij een geldboete betalen van 10 dollar aan de kassa. De correct aangekondigde sombrero mocht hij behouden en verdekt achter zijn koffer afleggen.

TIP

Als een speler meer kaarten in zijn koffer heeft dan hij heeft vermeld, moet hij de overtollige kaarten op de aflegstapel leggen en daarvoor de geldboete betalen, ook al gaat het over goederen die hij had vermeld.

- ⇒ Alle spelers die niet werden gecontroleerd, nemen eveneens hun goederenkaarten uit hun koffer, zonder dat de andere spelers hun goederen kunnen zien, en leggen de kaarten verdekt achter hun koffer af.
- ⇒ Daarmee is deze speelbeurt beëindigd en de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, wordt de nieuwe sheriff. Hij steekt de sheriffster op en deelt aan iedere speler zoveel kaarten uit tot hij opnieuw 5 kaarten in de hand heeft.
- ⇒ De nieuwe speelbeurt verloopt zoals hierboven werd beschreven.

TIP voor de SHERIFF

Als de sheriff ten onrechte iemand beschuldigt, wordt de schadeloosstelling uit de kassa betaald. Betrapt hij een speler bij het smokkelen dan moet deze speler zijn geldboete eveneens in de kassa betalen. Om die reden laat de sheriff zich gemakkelijk omkopen omdat hij alleen op die manier in zijn speelbeurt geld kan verdienen. Uiteraard moet er dan wel genoeg smeergeld worden aangeboden.

Extra controle (alleen in het spel voor vijf of zes spelers)

- ➔ Als een speler sheriff is, mag hij na zijn normale controle zijn speelsteen 'extra controle' éénmalig in het spel inzetten.
- ➔ De sheriff legt de speelsteen terug in de doos en hij mag nu een tweede speler controleren en zich eventueel ook door deze speler laten omkopen.



Inbeslagname

- ➔ Als een speler sheriff is, mag hij na zijn normale controle en eventueel een extra controle zijn speelsteen 'inbeslagname' éénmalig in het spel inzetten.
- ➔ De sheriff legt de speelsteen terug in de doos en hij duidt een speler aan die hem zijn koffer, met inhoud, moet overhandigen. Dit mag geen speler zijn die hij in deze speelbeurt al heeft gecontroleerd.
- ➔ De sheriff bekijkt in het geheim de inhoud van de koffer. De koffer en alle kaarten die met de aankondiging van de speler overeenstemmen, krijgt de speler terug en hij legt deze kaarten verdekt achter zijn koffer. Een schadevergoeding wordt er nu niet betaald.
- ➔ Alle kaarten van de koffer die niet overeenstemmen met de aankondiging, worden door de sheriff in beslag genomen. Hij behoudt deze kaarten en hij legt ze verdekt achter zijn koffer.
- ➔ Bij een inbeslagname is geen omkoping mogelijk.










Einde van een ronde

- ⇒ Een ronde is beëindigd als alle spelers één keer sheriff zijn geweest (twee keer sheriff in een spel met 3 spelers).
- ⇒ Iedere speler legt tijdelijk zijn handkaarten even opzij en bekijkt in het geheim de kaarten die hij achter zijn koffer heeft afgelegd.
- ⇒ Iedere speler mag daarvan tot maximaal 3 kaarten verdekt onder zijn koffer leggen, die hij pas aan het einde van het spel, maar dan wel tegen de dubbele waarde wil verkopen. Te beginnen bij de sheriff vermeldt iedere speler hoeveel goederenkaarten hij voor het einde van het spel wil bewaren en verdekt onder zijn koffer legt. Tijdens het spel mag elke speler deze kaarten altijd bekijken.
- ⇒ Alle overige kaarten die hij in deze ronde achter zijn koffer heeft verzameld, worden nu tegen de waarde die op de kaart staat vermeld, verkocht. Het geld ontvangen de spelers uit de kassa. De verkochte goederen worden op de aflegstapel gelegd.
- ⇒ Iedere speler telt zijn geld. De armste speler beslist wie in de volgende ronde de eerste sheriff wordt. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Bij een gelijke stand beslist de armste speler die, met de wijzers van de klok mee, het dichtst bij de laatste sheriff zit.
- ⇒ De nieuwe sheriff steekt de ster op en deelt aan iedere speler zoveel kaarten uit tot iedereen weer 5 kaarten in de hand heeft.

Einde van het spel en verkoop voor de dubbele waarde

- ⇒ Na de derde ronde kunnen de onder de koffer verzamelde goederen voor de **dubbele waarde** worden verkocht.
- ⇒ Te beginnen bij de kruiken worden door de speler die als laatste sheriff was één na één de verschillende goederen afgeroepen. Als eerste goederensoort worden de kruiken afgeroepen en verkocht, daarna de maracas, daarna de sombrero's ... enzovoort. Als laatste soort worden de beeldjes afgeroepen.
- ⇒ Iedere speler legt al zijn kaarten van de afgeroepen soort bloot.
- ⇒ Van elke goederensoort kan maar een bepaald aantal goederen worden verkocht. Hoeveel kaarten dit telkens zijn, kan men aflezen op het overzicht in het deksel van de koffer. Voor elk spelersaantal geldt een andere bovengrens. In een spel met vier spelers gelden alleen de waardes in de rij naast de 4. Alle andere rijen spelen in een spel met vier geen rol.

⇒ Als er niet meer goederen zijn als de aangegeven bovengrens, dan mag iedere speler zijn goederen verkopen voor de dubbele waarde.

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








Voorbeeld

In een spel met vier spelers kunnen er maximaal 8 kruiken worden verkocht.

Speler A heeft 3 kruiken, B heeft 2 kruiken en C heeft 1 kruik verzameld. Aangezien dit in totaal maar 6 kruiken is (en de bovengrens dus niet is overschreden), mogen deze drie spelers hun kruiken voor 4 in plaats van 2 dollar per kaart verkopen.

⇒ Als er meer goederenkaarten zijn als de bovengrens, dan mag eerst de speler met de meeste goederen van deze soort **al** zijn goederen verkopen zolang de bovengrens niet wordt overschreden. Daarna mag de speler met de tweede meeste goederen van deze soort al zijn goederen verkopen (zolang de bovengrens niet wordt overschreden). Er wordt zo lang verkocht tot de bovengrens is bereikt. Bij een gelijke stand wordt gelijkmatig verkocht tot de bovengrens is bereikt. Bij een oneven aantal worden de ontvangsten gedeeld.








⇒ Alle niet verkochte goederen zijn waardeloos, ook de handkaarten.

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



Voorbeeld 1

In een spel met zes spelers kunnen maar 5 tequila worden verkocht. Speler A heeft 6, B heeft 4 en C en D hebben elk 2 tequila. Alleen speler A mag 5 tequila verkopen voor telkens 18 dollar per fles. Zijn zesde tequila is waardeloos evenals de tequila van de andere spelers.

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

Voorbeeld 2

In een spel met vier spelers kunnen maar 4 sigaren worden verkocht. Speler A heeft 2 sigaren, B, C en D hebben elk 1 sigaar. Speler A verkoopt zijn 2 sigaren voor 14 dollar per sigaar.

Spelers B, C en D delen de inkomsten voor 2 sigaren (= 28 dollar), zodat ieder van hen 9 dollar ontvangt. De resterende dollar vervalt en blijft in de kassa.

⇒ De speler die het meeste geld bezit, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld van een speelbeurt



Er wordt gespeeld met vier spelers. De sheriff vraagt aan de medespelers om hun aangiftes te doen. De speler links van hem zegt: "Ik heb alleen maar drie kruiken gekocht om thuis een inheems sfeertje te brengen."

De volgende speler zegt: "Ik was bij dezelfde handelaar en ik heb zelfs vier kruiken gekocht." De laatste speler zegt: "Ik heb enkel een mooie sombrero in mijn koffer."

Nu moet de sheriff beslissen. Welke speler zal hij controleren? Wie vertelt de waarheid en wie niet? "1 sombrero" klinkt nogal verdacht. Maar 4 kruiken! Wat als er 4 flessen tequila in de koffer zouden zitten? Zo gemakkelijk kan hij de spelers er toch niet van laten afkomen.

De sheriff kijkt de spelers diep in de ogen. Dan beslist hij om de speler met de 4 kruiken er uit te pikken en hij beveelt: "Openmaken!" De speler lacht de sheriff onschuldig toe en vraagt: "Wat verdient men hier zo aan de grens?" Hij biedt royaal 10 dollar als de sheriff zijn ogen wil dichtknijpen en de controle laat vallen. Dat maakt de sheriff uiteraard nog meer achterdochtig. Als de speler hem zomaar 10 dollar wil aanbieden, dan moet de inhoud van de koffer waarschijnlijk zeer waardevol zijn. De sheriff vraagt 15 dollar en de speler betaalt hem die zonder problemen. De sheriff verzaakt aan de controle. Maar voor de andere spelers kunnen herademen, pikt hij er nog een speler uit. De sheriff is bijna 100% zeker dat "1 sombrero" niet met de waarheid overeenstemt. Daarom zet hij zijn rode speelsteen (inbeslagname) in, ook al weet hij zeer goed dat hij in het ganse spel deze steen maar één keer mag inzetten. De sheriff laat hem de koffer overhandigen. Hij bekijkt in het geheim de inhoud en merkt dat er in plaats van 1 sombrero, 1 beeldje in de koffer zit. Dit beeldje behoudt de sheriff en hij legt dit verdekt achter zijn koffer. De sheriff heeft een erg lonende speelbeurt gehad.

De auteurs

De journalist André Zatz, geboren in 1974, en zijn zwager, de productontwerper Sergio Halaban, geboren in 1963, leven in Sao Paulo in Brazilië en hebben daar al talrijke spellen gepubliceerd. Hun zenuwslopend spel 'Hart an der Grenze' is het eerste spel dat buiten hun geboorteland is verschenen.

Redactionele bewerking: TM-Spiele

Illustraties: Michael Menzel

Vormgeving: Pohl & Rick

© 2006 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Tel. +49-(0)711-2191-0

Fax +49-(0)711-2191-422

www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 691509

Alle rechten voorbehouden.

De auteurs en de uitgever danken alle testspelers en spelregellezers.



23 augustus 2006