

# PROHIS



Auteur: Marc Brunnenkant

3 à 6 spelers - leeftijd: +10 jaar - Duur: 20 minuten.

## INLEIDING

Word smokkelaar en probeer rijk te worden met het vervoer van legale en illegale goederen. Een zeer gevaarlijk vervoer want de tegenspelers hebben de mogelijkheid om uw konvooien te controleren en zelfs goederen in beslag te nemen als ze deze verdacht vinden. Met veel bluff en onderhandeling zal u misschien kunnen heersen over de smokkel die het alcoholverbod ondermijnt.

## SPEELMATERIAAL - 110 kaarten

- 58 kaarten met legale goederen.
- 30 kaarten met illegale goederen.
- 20 "controle" kaarten (8 «Luitenant» kaarten, 6 «Kapitein» kaarten en 6 «Inspecteur» kaarten).
- 2 hulpkaarten

## DOEL VAN HET SPEL

Uitgroeien tot de rijkste smokkelaar door al dan niet legale goederen voor de neus van de tegenstanders te laten vervoeren.

## VOORBEREIDING

Met 3 of 4 spelers : verwijder 18 kaarten met legale goederen, 10 kaarten met illegale goederen en 2 «Luitenant» kaarten. Deze zullen niet worden gebruikt tijdens het spel.

Verdeel een «Kapitein» kaart en een «Inspecteur» kaart aan elke speler. De resterende kaarten (Kapitein en Inspecteur) worden terug in de doos geplaatst en worden niet gebruikt voor het spel.

Schud de «goederen» kaarten (legale en illegale) samen met de «luitenant» kaarten.

Verdeel 4 kaarten aan elk van de spelers.

De stapel resterende kaarten wordt met zichtbare zijde onderaan in het midden van de tafel geplaatst.

Trek vier kaarten, draai ze om en leg ze naast elkaar bij de stapel.



Een eerste speler wordt aangeduid en het spel kan met de klok mee beginnen.

## BEURTEN

Als het uw beurt is, moet u een van de volgende twee handelingen uitvoeren:

**A) 1 of 2 kaarten trekken**

**B) Proberen om een konvooi te laten passeren**

**A) 1 of 2 kaarten trekken**

Spelers kunnen :

- hetzij 2 kaarten met zichtbare zijde OF een zichtbare kaart en een kaart van de stapel nemen.

- hetzij 1 kaart met zichtbare zijde OF een kaart van de stapel nemen (komt zelden voor, meestal aan het einde van het spel).

Zodra een zichtbare kaart door een speler wordt genomen, wordt ze onmiddellijk vervangen door de volgende kaart van de stapel.

Als een speler al 8 kaarten in de hand heeft vooraleer te moeten trekken, dan mag deze handeling niet worden uitgevoerd.

### Uitzondering:

Aan het einde van het spel, kan het gebeuren dat een speler er geen voordeel bij heeft een kaart te trekken of een konvooi te doen passeren. Hij kan dan besluiten te passen. Als alle spelers passen, wordt het spel beëindigd.

**B) Proberen om een konvooi te laten passeren**

U plaatst, met de zichtbare zijde onderaan en richting truck, 2, 3 of 4 kaarten uit uw hand voor u. Deze kaarten vormen uw konvooi.

## EEN KONVOOI VORMEN:

Een konvooi bestaat uit legale en/of illegale goederen. Het kan ook een of meerdere "controle" kaarten (zie toelichting hieronder) bevatten.

Zodra het konvooi gevormd is, kunnen de tegenspelers beslissen om al dan niet een controle uit te voeren:

1) **Geen enkele speler controleert uw konvooi.** Het zal dus rustig en zonder hindernissen uw magazijn kunnen bereiken. Daar kunt u vervolgens uw goederen opslaan (stapel de kaarten naast u op elkaar met de zichtbare zijde onderaan).

2) **Een of meerdere spelers besluiten om uw goederen te controleren door een "controle" kaart te spelen.**

Wie controleert?

Er zijn 3 soorten controleurs:

- De luitenant (de laagste in rang) mag 1 kaart controleren.

- De kapitein mag 2 kaarten controleren.

- De inspecteur (de hoogste in rang) mag 3 kaarten controleren.

Als meerdere spelers een controle willen doen, dan voert de hoogste in graad de inspectie uit. Als de controleurs dezelfde graad hebben, dan is het degene die het snelst zijn kaart neerlegt die de controle mag uitvoeren.

De andere speler(s) neemt/nemen dan zijn/hun "controle" kaart terug in de hand.

## STEEKPENNINGEN

De speler wiens konvooi geïnspecteerd wordt, kan - op dat moment - besluiten om steekpenningen aan te bieden aan de speler die de controle wil uitvoeren.

Hij kan een of meer kaarten uit zijn hand nemen en ze aan de controleur bieden, die er kennis van neemt.

De « controleur » kan dan vervolgens:

- de steekpenningen aannemen: hij plaatst de kaarten die hem werden aangeboden in zijn magazijn en neemt zijn "controle" kaart terug in de hand. De gecontroleerde speler kan dan zijn konvooi in zijn magazijn opslaan.

- de steekpenningen weigeren: de gecontroleerde speler neemt de aangeboden kaarten terug in de hand en de controleur moet de controle op normale wijze uitvoeren (zie hieronder).

Let op. Als er geen steekpenningen worden aangeboden, kan de speler die de controle uitvoert (na eventuele onderhandelingen) uiteindelijk beslissen het konvooi niet te inspecteren. Hij plaatst dan zijn "controle" kaart in zijn magazijn. Het konvooi kan dan gewoon doorrijden.

## EEN KONVOOI CONTROLEREN

De speler die de controle uitvoert draait naargelang de graad van de "controle" kaart, één tot drie kaarten om, en dit kaart per kaart.

## UITSLAG VAN DE CONTROLE

- Als de controleur enkel kaarten met legale goederen omdraait, dan is het konvooi geslaagd en mag de gecontroleerde speler alle kaarten die deel uitmaken van het konvooi in zijn magazijn opslaan. Hij recupereert ook de "controle" kaart van zijn tegenspeler in de hand.

- Als de controleur een kaart met illegale goederen omdraait, dan houdt de inspectie onmiddellijk op. Hij neemt alle kaarten van het konvooi en slaat ze op in zijn magazijn, samen met zijn "controle" kaart.

- Als de controleur een "controle" kaart omdraait, dan houdt de inspectie onmiddellijk op (de informant is geïdentificeerd, en de infiltratieopdracht is mislukt). Het konvooi is dan geslaagd en de gecontroleerde speler mag alle kaarten die deel uitmaken van het konvooi in zijn magazijn opslaan. Hij recupereert ook de "controle" kaart van zijn tegenspeler in de hand.



## EINDE VAN HET SPEL

Als de stapel kaarten uitgeput is en het niet mogelijk meer is om 4 kaarten met zichtbare zijde in het midden van de tafel te leggen, dan start de laatste spelronde. De laatste deelnemer die mag spelen, is degene die in de voorgaande ronde de laatste kaart van de stapel genomen heeft.

Als tijdens dezelfde spelronde alle spelers passen, wordt het spel onmiddellijk beëindigd.

## PUNTENTELLING

Elke speler telt de punten van de kaarten in zijn magazijn op.

- Kaart «legale» goederen: 1000\$
- Kaart «illegale» goederen: 4000\$
- Luitenant: 3000\$ - Kapitein: 4000\$ - Inspecteur: 5000\$

Elke "controle" kaart die men nog in de hand heeft brengt volgende sommen op:

- Luitenant: 1000\$ - Kapitein: 2000\$ - Inspecteur: 3000\$

Voor elke kaart «illegale» goederen die ze nog in de hand hebben, trekken de spelers 4000 \$ van hun totaal af.

De legale kaarten die men nog in de hand heeft, zijn waardeloos.

