



# HEISSE WARE

von  
Reiner Knizia

**Krimi-Kartenspiel**  
*für clevere Schmuggler*



**GMEINER** SPANNUNG

## Auf Schmuggeltour

»Nur eine Flasche pro Person!« So lautet das neue Gesetz. Und die Polizei ist fest entschlossen, dieses Gesetz auch durchzusetzen und allen Alkoholschmugglern das Handwerk zu legen. Bestechungen, Kofferkontrollen und Verhaftungen sind an der Tagesordnung. Doch wer behält die Nerven und hat am Ende der Reise die meisten Flaschen am wachsamen Auge des Gesetzes vorbeigeschmuggelt?

### Spielziel

Die Spieler schlüpfen abwechselnd in die Rollen von Reisenden, die in ihren Koffern Alkohol über die Grenze schmuggeln wollen, und eines Polizisten, der das verhindern soll. Jeder Spieler versucht dabei, möglichst viele Flaschen in seinen Besitz zu bringen. **Wer nach zwei Spieldurchgängen über die meisten Flaschen verfügt, gewinnt.**

### Inhalt

»Heiße Ware« ist ein Spiel für **3 bis 8 Spieler**. Es umfasst:

- **36 Kofferkarten** (12 Koffer ohne Flaschen, 12 Koffer mit 1 Flasche, 7 Koffer mit 2 Flaschen, 5 Koffer mit 3 Flaschen)
- **7 Aktionskarten** (2 x Bestechung, 2 x Kontrolle, 3 x Verhaftung)
- **80 Flaschen-Plättchen** (40 Plättchen mit 1 Flasche, 40 Plättchen mit 5 Flaschen)

### Spielvorbereitung und -ablauf

Die Flaschen-Plättchen werden als **Vorrat** bereitgelegt. Jeder Spieler beginnt mit **fünf 1er-Plättchen und einem 5er-Plättchen, also insgesamt 10 Flaschen**. Die Spieler legen ihre Flaschen-Plättchen offen vor sich ab.



Flaschen-Plättchen:  
5 x 1er- und 1 x 5er-Plättchen

Das Spiel geht über mehrere Runden. Der Polizist der ersten Runde wird per Zufall bestimmt. Danach **wechselt der Polizist von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn** reihum.

Jede Runde wird folgendermaßen gespielt:

**1. Der Polizist legt die Aktionskarten offen vor sich** aus. Dabei ist zu beachten, dass je nach Anzahl der Spieler unterschiedlich viele Aktionskarten benötigt werden:

• **3 oder 4 Spieler**

1 x Bestechung, 1 x Kontrolle, 1 x Verhaftung

• **5 Spieler**

1 x Bestechung, 1 x Kontrolle, 2 x Verhaftung

• **6 Spieler**

1 x Bestechung, 2 x Kontrolle, 2 x Verhaftung

• **7 Spieler**

2 x Bestechung, 2 x Kontrolle, 2 x Verhaftung

• **8 Spieler**

2 x Bestechung, 2 x Kontrolle, 3 x Verhaftung



Bestechung



Kontrolle

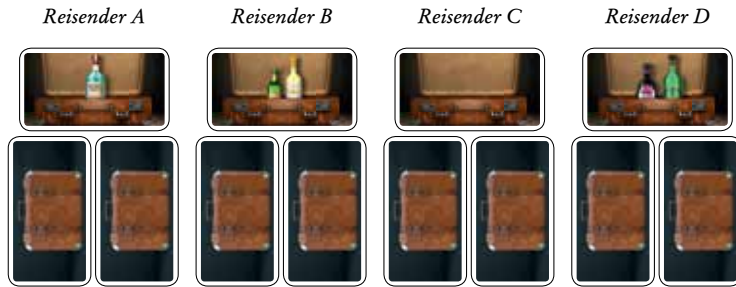


Verhaftung

**2. Der Polizist mischt die Kofferkarten und verteilt an alle anderen Spieler (die Reisenden) je fünf Kofferkarten**, die sie verdeckt auf die Hand nehmen. Die restlichen Kofferkarten kommen als verdeckter Stapel in die Mitte.

**3. Nun entscheiden die Reisenden über ihr Gepäck: Dazu legt jeder Reisende zwei seiner Kofferkarten verdeckt nebeneinander vor sich aus.** Eine weitere verdeckte Kofferkarte legt jeder Reisende quer vor diese beiden Karten; das ist die **Karte zur Bestechung des Polizisten**. Seine zwei restlichen, nicht verwendeten Kofferkarten legt jeder Reisende verdeckt auf den Stapel in der Mitte.

Wenn alle Reisenden fertig sind, werden die **für die Bestechung vorgesehenen Kofferkarten aufgedeckt** (vgl. nachfolgendes Beispiel!).



4. Jetzt wird es ernst, denn nun tritt der **Polizist in Aktion**:

### I. BESTECHUNGEN ANNEHMEN

Zuerst kann der Polizist mit jeder seiner **»Bestechung«-Aktionskarten** eine Bestechung annehmen (*er kann darauf aber auch verzichten!*): Er wählt dazu einen der Reisenden und legt die Aktionskarte vor ihn. Dieser Reisende muss dem Polizisten von seinen Flaschen-Plättchen die **angebotene Anzahl an Flaschen** geben.

Der Reisende darf damit ungeschoren passieren. Er öffnet nun seine beiden anderen Koffer (*deckt also seine beiden nebeneinanderliegenden Kofferkarten auf*) und erhält die darin enthaltenen **Flaschen aus dem Vorrat** der Flaschen-Plättchen (*vgl. nachfolgendes Beispiel!*). Die Kofferkarten des Reisenden kommen danach verdeckt auf den Stapel in der Mitte.



Der Reisende übergibt 2 seiner Flaschen als Bestechung an den Polizisten. Dann zeigt er seine beiden Koffer (mit insgesamt 4 Flaschen) und kann sich deshalb 4 Flaschen aus dem Vorrat nehmen.

## II. KOFFER KONTROLLIEREN

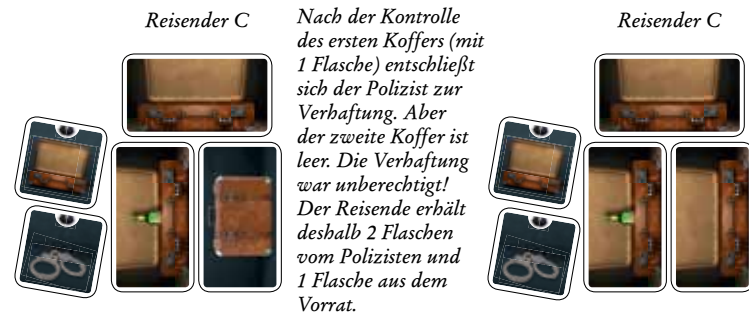
Anschließend kontrolliert der Polizist mit jeder seiner **»Kontrolle«-Aktionskarten** einen Koffer: Er legt dazu die Aktionskarte neben eine verdeckte Kofferkarte und der Reisende muss dann diesen Koffer öffnen (*also die Kofferkarte aufdecken*). **Achtung: Der Polizist darf von jedem Reisenden nur einen Koffer kontrollieren; jede Kofferkontrolle muss sich auf einen anderen Reisenden beziehen.**

## III. VERHAFTUNGEN VORNEHMEN

Zuletzt kann der Polizist mit jeder seiner **»Verhaftung«-Aktionskarten** eine Verhaftung vornehmen (*er kann darauf aber auch verzichten!*): Er legt dazu die Aktionskarte vor einen Reisenden. Der Reisende muss dann seine beiden Koffer öffnen (*also die beiden nebeneinanderliegenden Kofferkarten aufdecken*).

- Hat der Reisende insgesamt **zwei oder mehr Flaschen** in seinen Koffern, ist er beim Schmuggeln erwischt worden. Die Flaschen werden beschlagnahmt; das heißt, der Polizist erhält die entsprechende Anzahl an **Flaschen aus dem Vorrat**.
- Hat der Reisende jedoch **nur eine (oder keine) Flasche** in seinen Koffern, ist er zu Unrecht verhaftet worden. Der Polizist muss ihm in diesem Fall als Entschädigung **zwei eigene Flaschen** geben. Hat der Reisende eine Flasche im Gepäck, erhält er auch noch **eine Flasche aus dem Vorrat** (*vgl. nachfolgendes Beispiel!*).

Die Kofferkarten des verhafteten Spielers kommen anschließend verdeckt auf den Stapel in der Mitte.



Nach der Kontrolle des ersten Koffers (mit 1 Flasche) entschließt sich der Polizist zur Verhaftung. Aber der zweite Koffer ist leer. Die Verhaftung war unberechtigt! Der Reisende erhält deshalb 2 Flaschen vom Polizisten und 1 Flasche aus dem Vorrat.

#### IV. REISENDE PASSIEREN LASSEN

Nachdem der Polizist alle Aktionen, die er durchführen möchte, abgeschlossen hat, lässt er die restlichen Reisenden passieren: Diese Reisenden öffnen nun jeweils ihre beiden Koffer (*decken also ihre nebeneinanderliegenden Kofferkarten auf*) und erhalten deren Inhalt an **Flaschen aus dem Vorrat**. Alle Kofferkarten kommen anschließend wieder auf den verdeckten Stapel in der Mitte.

Dann wechselt die Rolle des Polizisten im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler, und es beginnt **eine neue Runde**.

### Spielende und -wertung

Wenn **jeder Spieler zweimal Polizist** war, endet das Spiel. Der Spieler, der nun die meisten Flaschen besitzt, ist der Sieger.

*Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Dave Spring.*

© 2019 – Gmeiner-Verlag GmbH, Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch. Telefon 07575/2095-0, info@gmeiner-verlag.de. Alle Rechte vorbehalten.

Autor: 2019, Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

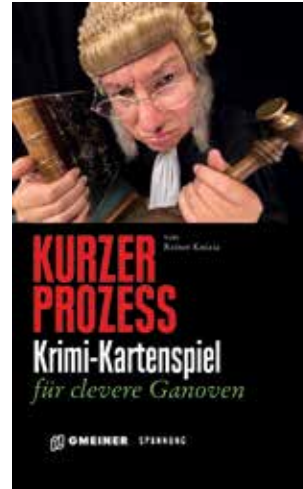
Redaktion: Frank Liebsch

Spielgestaltung: Katrin Lahmer, unter Verwendung folgender Bilder:

alle Karten: © Sondem – fotolia.com (Hintergrund) / Karte »Koffer«: © Maksym Yemelyanov – fotolia.com (Koffer geschlossen), © Artur Balytskyi – shutterstock.com (Flaschen) / Aktionskarten alle: © alexangel – fotolia.com (Polizeimütze) / Aktionskarten »Bestechung«: © Neyro – fotolia.com (Hand) / Aktionskarten »Kontrolle«: © Maksym Yemelyanov – fotolia.com (Koffer offen) / Aktionskarten »Verhaftung«: © Holmessu – fotolia.com (Handschellen) / Flaschenplättchen: © Sondem – fotolia.com (Hintergrund), © Artur Balytskyi – shutterstock.com (Flaschen) Schachtelgestaltung: U.O.R.G., Lutz Eberle, Stuttgart, unter Verwendung folgender Bilder: © Maksym Yemelyanov – fotolia.com (Koffer offen), © Artur Balytskyi – shutterstock.com (Flaschen)

Produktion: Bookwise, München

EAN 42 6022058 164 2



*Reiner Knizia, Kurzer Prozess*  
3–6 Spieler, ab 10 Jahren,  
30 Min., 60 Karten, 15 Plättchen  
42 6022058 160 4

Heute wird kurzer Prozess gemacht!

Ein paar ziemlich üble Schurken sitzen da auf der Anklagebank. Und was sie alles auf dem Kerbholz haben sollen: Diebstahl, Fälschung, Einbruch, Erpressung und sogar Mord! Doch jeder versucht sich zu drücken und schiebt die Verantwortung auf die anderen.

Kommen die Ganoven ungeschoren davon? Oder heißt es am Ende: Ab in den Knast!?

*Ein wunderbar fieses Krimispiel aus der Ideenschmiede des vielfach ausgezeichneten Spieleautors Reiner Knizia, bei dem (fast) niemand ungeschoren davon kommt!*



*Sonja Klein, Kreuzverhör*  
2 Spieler, ab 12 Jahren,  
ca. 40 Minuten, 90 Karten  
978 3 89977 679 9

Sie sind einer der besten Ermittler des BKA. Bei einer Razzia ist Ihnen ein dicker Fisch ins Netz gegangen. Der mit internationalem Haftbefehl gesuchte Gangster weiß von einem Verbrechen, das in Kürze stattfinden soll. Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und finden Sie heraus, welches Verbrechen geplant ist, wo es stattfinden soll, wer der mutmaßliche Täter ist und welches Tatwerkzeug er benutzen will!

*»Ein witziges und vor allem sehr zum Nachdenken anregendes Spiel für zwei Personen«*  
SpielzPress

*»Super-Logikspiel für Krimifans«*  
spielen und lernen

# HEISSE WARE

Spannendes Krimi-Kartenspiel  
*für clevere Schmuggler*

Spielerzahl: 3–8  
Altersempfehlung: ab 12 Jahren  
Spieldauer: ca. 30–60 Minuten

Spielcharakteristik:  
Glück: ++  
Taktik: +++  
Überlegung: ++  
Kommunikation: ++

## Spielinhalt:

- 36 Kofferkarten
- 7 Aktionskarten (Bestechung, Kontrolle, Verhaftung)
- 80 Flaschen
- Spielanleitung

Autor: 2019, Dr. Reiner Knizia  
Alle Rechte vorbehalten.  
Gestaltung: U.O.R.G. Lutz Eberle,  
Katrin Lahmer

Farb- und Inhaltsänderungen  
vorbehalten. Achtung! Nicht geeignet  
für Kinder unter 3 Jahren:  
Erstückerungsgefahr durch Kleinteile.

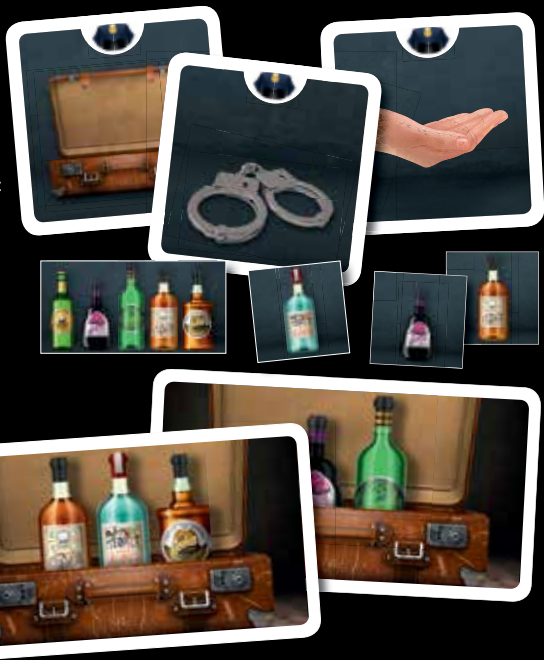
© 2019 – Gmeiner-Verlag GmbH  
Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch  
Telefon 0 75 75 / 20 95-0  
info@gmeiner-verlag.de  
www.gmeiner-verlag.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1–5  
D-89312 Günzburg  
www.hutter-trade.com

## AUF SCHMUGGELTOUR

»Nur eine Flasche pro Person!« So lautet das neue Gesetz. Und die Polizei ist fest entschlossen, dieses Gesetz auch durchzusetzen und allen Alkoholschmugglern das Handwerk zu legen. Bestechungen, Kofferkontrollen und Verhaftungen sind an der Tagesordnung. Doch wer behält die Nerven und hat am Ende der Reise die meisten Flaschen am wachsamen Auge des Gesetzes vorbeigeschmuggelt?

*Das neue Krimispiel aus der Ideenschmiede des vielfach ausgezeichneten Spieleautors Reiner Knizia. Taktiker, Glücksritter und Zocker treffen hier aufeinander. Da heißt es einen kühlen Kopf bewahren!*



CE

42 6022058 164 2



GMEINER SPANNUNG