

**Mitspieler:** 20 - 100 SpielerInnen ab 8 Jahren

**Spielfeld:** Klar umgrenztes, unübersichtliches Gelände mind. 200m x 200m. Eventuell führt durch das Gebiet ein Weg etwa durch die Mitte, was als gedachte Grenze, Patrouillenweg und Anhaltspunkt dient.

**Ziel:** Im Gelände verteilte Zöllner versuchen Schmuggler daran zu hindern, Schmuggelgut von einer Start- zu einer Zielstation zu bringen, indem sie sie kurzzeitig „verhaften“ und ihnen die Schmuggelware abnehmen.

## Material

- Schmuggelgut z.B.:
  - Papierhandtücher als Falschgeld
  - in Plastik verschweißtes Mehl als Drogen
  - Briefumschläge als Geheimdokumente
  - rote Kerzen als Dynamitstangen
  - Glassteine als Edelsteine
  - Bälle, Löffel, Äpfel, Dropsrollen, etc.
- Tauschmarken oder Tauschkarten (z.B. normale Spielkarten, Bierdeckel)
- Absperrband zur Markierung des Spielbereiches
- Kreppband, Schminke oder anderes zur Kennzeichnung der beiden Mannschaften.

**Vorbereitung:** Für die Schmuggler werden zwei Basisstationen eingerichtet und auf jede wird Schmuggelware verteilt. Beispiel: Von der Zielstation der blauen Pilze müssen die roten Pilze zu ihrer Zielstation geschmuggelt werden und umgekehrt. Alternativ kann man auch mehrere Stationen einrichten, muss dann aber beachten, was wohin geschmuggelt werden soll.

Um die Schmugglerstationen herum gibt es einen Schutzbezirk (min. 10m x 10m), in dem die Schmuggler sicher sind (Räubernest).

Für die Zöllner wird mitten im Gelände eine „Grenzstation“ eingerichtet, wo abgefangenes Schmuggelgut abgegeben wird. Die Zöllner selbst werden deutlich sichtbar gekennzeichnet (gelbe T-Shirts, gelber Hut, gelber Schal, gelbe Schminke auf der Backe)

An jeder Basisstation und der Zollstation sitzen Stationsleiter, die Schmuggelware ausgeben bzw. entgegennehmen sowie die Tauschmarken verwalten.

**Tauschmarken:** Zur Kontrolle des Spielablaufs erhält jeder Schmuggler am Beginn **eine** Tauschmarke, jeder Zöllner **drei**. Nimmt ein Schmuggler Schmuggelgut in Empfang, so gibt er dafür seine Tauschmarke ab. Schmuggler können z.B. wenn es an der einen Basisstation kein Schmuggelgut mehr gibt (!) auch mit ihrer Tauschmarke ohne Schmuggelgut im Gelände unterwegs sein. Wird er von einem Zöllner gestellt, dann muss er entweder im Tausch gegen eine Marke des Zöllners sein Schmuggelgut abgeben oder aber seine Tauschmarke vorzeigen.

Tauschen zwischen den Schmugglern kann man also nur verschiedenes Schmuggelgut oder aber Ware gegen Tauschmarke. Das ergibt einige taktische Möglichkeiten.

Folgerichtig kann ein Zöllner auch nur drei Schmugglern Ware abnehmen, bevor er an die Grenzstation zurück muss, um sie dort gegen Tauschmarken zu wechseln.

## **Fangen der Schmuggler:**

**Variante a)** Abschlagen (funktioniert am besten!)

Durch Abschlagen (Berühren) wird ein Schmuggler gefangen und muss sofort stehenbleiben.

**Variante b)** Anrufen (bei sehr unübersichtlichem und zugleich gefährlichem Gelände):

Kennen sich die Spieler gut, so kann ein Zöllner, wenn er einen Schmuggler in seiner unmittelbaren Nähe (ca. 10 Meter) entdeckt durch den Ruf „Klaus, stehenbleiben, oder ich schieße!“ auch ohne Berührung verhaften. Hierdurch wird aus dem Spiel eher ein Schleich- und Belauer- als ein Fangspiel, was die Unfallgefahr reduziert.

**Variante c)** Abwerfen:

Jeder Grenzer hat einen kleinen Ball bei sich, mit dem der Schmuggler abgeworfen und so gefangen genommen wird. Nachteile: Wer schlecht werfen kann ... Nach dem Abwurf muss erst mal der Ball gesucht werden. Vorteil: Flucht ist möglich.

Ist ein Schmuggler gefangen, muss er seine „Ware“ **ohne Widerstand** abgeben. Besitzt er keine, so **muss** er dies durch Zeigen der Tauschmarke beweisen!

Zöllner dürfen sich beim Fangen natürlich gegenseitig unterstützen. Geschickte Schmuggler nutzen die entstehende Unruhe für ihre Zwecke aus.

**Schiedsrichter:** An den Basisstationen gilt das Wort der Betreuer der Station. Das Gelände durchstreifen zwei bis drei Gruppenleiter, die in Streitfällen eingreifen.

**Spielende:** Das Spiel ist beendet, wenn alle Schmuggelwaren entweder beim richtigen Stationsleiter oder in der Zollstation angekommen sind oder aber nach einer vereinbarten Zeit, mindestens 45 Minuten. Die Mannschaft, die als Schmuggler mehr Waren ans Ziel brachte gewinnt.

Es empfiehlt sich eine zweite Runde mit vertauschten Rollen nach einer kurzen Pause direkt anzuschließen.

**Als Nachtgeländespiel:** Das Schmugglerspiel kann auch sehr gut bei Dunkelheit gespielt werden. Die Grenzer haben dann Taschenlampen, die Schmuggler nicht. Ein Zöllner hat einen Schmuggler gefangen, wenn er ihn anleuchtet und seinen Namen ruft, abschlagen ist nicht nötig. Die Helfer, die Schmuggelgut ausgeben und einsammeln, haben einen Blinker, damit sie leichter zu finden sind.

**Zu den Tauschmarken:** Wenn das Schmuggelgut groß genug ist und die Gruppe keine Berührungängste hat, dann kann man die Tauschmarken auch weglassen und der Schmuggler wird von den Zollbeamten durchsucht. Das vereinfacht die Sache und macht das Spiel realistischer! Ein Schmuggler kann dann auch mehrer Stücke Schmuggelware bei sich tragen. Ob man die Gürtellinie als „Grenze“ ausmacht, bleibt Sache der Spielgruppe.

**Spiel mit drei Gruppen:** Hier muss das Schmuggelgut im Gelände von einem Schmuggler an einen Dealer/Hehler im Tausch gegen etwas anderes übergeben und dann an die eigene Basisstation zurückgebracht werden. Beispiel: Brisante Dokumente gegen Edelsteine. Die Wertung richtet sich dann am einfachsten nach den von den Zöllnern erbeuteten Schmuggelgütern.

**Funkgeräte:** Bei unserer bisherigen Variante hatten die Basisstationen (auch die Polizeistation) und ein Teil der Schmuggler Walkie-Talkies. Durch den Tausch der Gruppen gleicht sich dieser Vorteil wieder aus. Außerdem können die Schmuggler durch Absprechen von Geheimcodes taktische Anweisungen verschlüsselt geben und verschiedene Funkkanäle benutzen.