Wolfgang Kramer

AUF ACHSE

DAS SPIEL UM BRUMMIS, FRACHTEN UND MONETEN

Ein unterhaltsames Familienspiel für 2–6 Spieler ab 10 Jahren

Schmidt

Spielanleitung

Anleitung_AufAchse_Final.indd 1 01.08.2007 19:38:24 Uhr

Brummis, Frachten und Moneten beherrschen das Transport-Gewerbe zwischen Flensburg und Verona. Der Wettbewerb der Spediteure erfordert ausgeklügelte Routenplanung, spannungsgeladene Preiskämpfe und optimale Ausnutzung der LKW-Frachträume. Immer wieder treten neue Ereignisse auf, die den Fahrern das Leben erschweren oder auch erleichtern können. Vorausschauende Planung und – wie so oft im Leben – eine Portion Glück bringen den erhofften Vorsprung.

Spielmaterial

Ziel des Spieles

Ziel ist es, möglichst viele lukrative Transportaufträge zu erledigen und damit möglichst viel Geld zu verdienen. Denn am Spielende gewinnt der Spieler, der das meiste Bargeld besitzt.

Spielvorbereitung

Die Waren werden auf den Ladeplatz des Spielplans gelegt. Das Stauschild und das Baustellenschild werden in die Plastikfüßchen gesteckt und neben dem Spielplan bereitgestellt. Die Ereigniskarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler erhält ein **Startkapital von 5.000,– €**. Das restliche Geld wird von einem Spieler, der die Bank übernimmt, verwaltet.

Die Auftragskarten werden gut gemischt und jeder Spediteur erhält **3 Aufträge**, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Nun werden je nach Mitspieleranzahl noch unterschiedlich viele Karten abgezählt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt:

2 Spieler	**12 Karten**
3 Spieler	**16 Karten**
4 Spieler	**20 Karten**
5–6 Spieler	**24 Karten**

Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel. Vom verdeckten Auftragskartenstapel werden die obersten 4 Karten offen auf die vier Auftragskartenfelder des Spielplanes ausgelegt.

Nun wählt jeder Spieler einen LKW und stellt ihn auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Für die Wahl der Standorte können sich die Spieler vorher ihre Auftragskarten ansehen. Sie können den LKW auch in eine Stadt stellen, die Startort eines ihrer Aufträge ist.

Anleitung_AufAchse_Final.indd 2 01.08.2007 19:38:29 Uhr

Spielablauf

Würfeln und Fahren

Es beginnt der Spieler, der in diesem Monat die weiteste Strecke gefahren ist. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und bewegt seinen LKW entsprechend der Augenzahl **eines** Würfels in beliebiger Richtung. Auf jedem Feld können maximal zwei, in einer Stadt beliebig viele LKWs stehen. Andere LKWs zu überholen oder in Gegenrichtung vorbeizufahren ist möglich. Grundsätzlich besteht kein Zugzwang. Überflüssige Würfelpunkte können zum Anfahren von Start- und Zielorten sowie vor einem Baustellen- oder Stauschild entfallen. Die beiden Fähren können ganz normal per Würfel befahren werden (Rotterdam – Flensburg 3 und Flensburg – Rostock 2 Würfelpunkte). Es fallen keine Extrakosten an.

Wer eine gewürfelte 6 auswählt, hat die Wahl, 1 – 6 Felder zu ziehen. Dadurch wird es leichter, direkt eine Stadt anzufahren, um einen öffentlichen Auftrag erwerben zu können.

Ereignisfelder sind mit einem rot-weißen Achtungsdreieck gekennzeichnet. Wer mit seinem LKW auf einem solchen Feld zum Stehen kommt, ohne Würfelpunkte verfallen zu lassen, **muss** eine Ereigniskarte vom verdeckten Stapel nehmen und die vorgeschriebene Aktion ausführen. Nach Erledigung kommt die Karte aus dem Spiel.

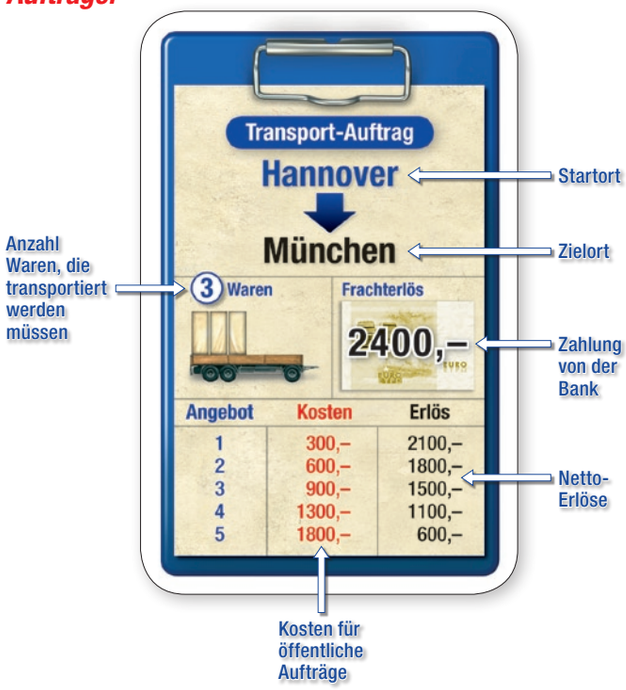
Sollte ein Spieler die Kosten einer Ereigniskarte nicht zahlen können, bleibt die Karte solange bei ihm liegen, bis er die doppelte Summe zahlen kann.

Hinweis: Die Ereigniskarten sind überwiegend positiv.

Baustelle: Wer eine gewürfelte 1 auswählt (oder eine gewürfelte 6 als 1 nutzt), fährt mit seinem LKW ein Feld weiter und muss anschließend das Baustellen-Schild ins Spiel bringen bzw. versetzen, wenn es sich bereits im Spiel befindet. Dieses Schild wird auf ein Spielplanfeld gestellt und sperrt den betreffenden Streckenabschnitt. Das Baustellen-Schild darf nicht auf Städte oder besetzte Felder gestellt werden.

Das **Stau-Schild** gilt jeweils nur für eine Runde und kommt bei einigen Ereigniskarten zum Einsatz. Auch dadurch können LKWs zum Warten oder zu einem Umweg gezwungen werden.

Aufträge:



Jede Auftragskarte zeigt einen Startort und einen Zielort. Wer einen Auftrag ausführen möchte, muss den Auftrag besitzen und er muss, wenn er bei dem Startort des Auftrages (überflüssige Würfelpunkte können verfallen) angekommen ist, die Auftragskarte **offen** vor sich auf den Tisch legen und die Anzahl an Waren, die auf dem Transportauftrag angegeben sind, auf seinen LKW laden. Weiterfahren darf der Spieler erst beim nächsten Zug. Er muss dann nicht sofort zum Zielort fahren, sondern kann weitere Startorte anfahren, um seine Ladefläche besser auszunutzen.

Wer auf einer Stadt steht und eine Auftragskarte erhält, die diese Stadt als Startort zeigt, darf die Auftragskarte sofort auslegen und den LKW entsprechend beladen.

Sobald ein Spieler mit seinem LKW an einem Zielort (überflüssige Würfelpunkte verfallen) ankommt, lädt er die Waren des Auftrags ab und legt sie wieder zum Vorrat auf den Ladeplatz zurück. Der Transportauftrag wird auf einen Ablagestapel abgelegt und der Spieler erhält den Frachterlös von der Bank ausgezahlt.

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Achtung: jeder LKW kann maximal 6 Waren laden. Ein Auftrag muss immer komplett ausgeführt werden. Es ist nicht möglich, nur Teilmengen zu liefern. Wenn einem Spieler die Ladekapazität des LKWs nicht reicht, kann er sich einen Anhänger kaufen.

Anhänger: Wer mehr als 6 Waren transportieren möchte, kann sich, wenn er an der Reihe ist, beliebig viele Anhänger kaufen, die die Ladekapazität um jeweils 4 bzw. 6 Waren erhöhen. Die gekaufte Anhängerkarte legt der Spieler vor sich auf den Tisch und lädt bei Bedarf zusätzliche Waren auf. Eine Anhängerkarte bleibt für den Rest des Spieles im Besitz des Spielers. Wer seinen Anhänger vor dem Spielende verkauft, erhält, unabhängig von der Größe des Anhängers, einen Restwert von 500 € ausbezahlt. Wer bei Spielende noch einen Anhänger besitzt, erhält dafür kein Geld. Er ist wertlos. Zur Verfügung stehen:

Anleitung_AufAchse_Final.indd 3 01.08.2007 19:38:31 Uhr

Vier große Anhänger mit Platz für 6 zusätzliche Waren zum Preis von 3000 € pro Anhänger sowie

vier kleine Anhänger mit einer Ladekapazität von zusätzlich 4 Waren zum Preis von 2000 € pro Anhänger.

Öffentliche Aufträge:

Wenn ein Spieler die Würfelzahl komplett genutzt hat und mit seinem LKW in einer **beliebigen** Stadt angekommen ist, **kann** er einen der 4 offen ausliegenden Aufträge auswählen und sein Interesse für diesen bekunden. Sollte der Spieler auf Würfelpunkte verzichtet haben, um in der Stadt ein- bzw. abzuladen oder ist er durch eine Ereigniskarte in die Stadt gekommen, so darf er keinen öffentlichen Auftrag wählen.

Bekundet er Interesse an einem Auftrag, so können andere Spieler, die auch Interesse haben (oder den Preis hochtreiben wollen) für diesen Auftrag mitbieten.

Alle Spieler können der Reihe nach – wie bei einer Auktion – ein Angebot abgeben. Als erstes darf der linke Nachbar des Spielers, der den Auftrag ausgewählt hat, ein Angebot abgeben oder passen. Danach folgen reihum die nächsten Spieler. Der Spieler, der den Auftrag ausgewählt hat, ist im Vorteil. Er braucht gegenüber seinen Mitbewerbern nicht höher zu steigern, um den Auftrag zu erhalten. Es genügt, wenn er mit dem letzten Angebot gleichzieht. Die Spieler, die nicht gepasst haben, können in der nächsten Bietrunde das bislang höchste Gebot noch erhöhen oder passen.

Die Angebote sind auf der Auftragskarte einfachheitshalber von 1–5 durchnummeriert und zeigen an Hand der Tabelle, wie hoch die Kosten sowie der verbleibende Netto-Erlös sind.

Der Spieler, der den Auftrag ersteigert, muss den Kaufpreis laut Kostentabelle sofort an die Bank zahlen. Kredit wird nicht gewährt. Hat kein anderer Spieler ein Angebot abgegeben, erhält der Spieler, der den Auftrag ausgewählt hat, diesen ohne Zahlung.

Der Spieler nimmt den Auftrag auf die Hand und kann diesen zu einem beliebigen Zeitpunkt bei Erreichen des Startortes auslegen oder ggf. sofort, wenn er sich bereits auf diesem befindet und genügend freie Ladefläche vorhanden ist.

Immer, wenn bei den öffentlichen Aufträgen eine Lücke entstanden ist, rutschen die restlichen Aufträge in Pfeilrichtung und füllen die Lücke auf. Auf das freie Feld in der Ecke wird dann vom verdeckten Stapel ein neuer Auftrag ausgelegt.

Beispiel:
4 Spieler (ROT, GELB, BLAU und GRÜN) sind im Spiel. ROT wählt den abgebildeten Auftrag Berlin–Trieste aus. GELB passt. BLAU überspringt Angebot 1 und nennt sofort Angebot 2. GRÜN ist ebenfalls interessiert und nennt Angebot 3. ROT zieht gleich. Er hat den Auftrag ausgewählt und muss nicht erhöhen. BLAU passt jetzt auch. GRÜN erhöht nun auf Angebot 4. Nun passt auch ROT. Damit erhält GRÜN den Auftrag und zahlt sofort 2800 € an die Bank. Am Zielort erhält er 3900 € Frachterlös. Sein Gewinn beträgt also 1100 €.

Immer dann, wenn ein Spieler mit seinem LKW in eine Stadt kommt, ohne Würfelpunkte verfallen zu lassen und kein Interesse an einem öffentlichen Auftrag hat, kommt der Auftrag, der neben dem Ladeplatz liegt, aus dem Spiel. Anschließend rutschen die restlichen Aufträge in Pfeilrichtung nach und auf das frei gewordene Feld in der Ecke wird dann vom verdeckten Stapel ein neuer Auftrag ausgelegt. Der Verzicht auf öffentliche Aufträge ist speziell zum Spielende eine gute Möglichkeit das Spiel zu beschleunigen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn keine öffentlichen Aufträge mehr auf dem Spielplan liegen **und** ein Spieler alle eigenen Aufträge erledigt hat. In welcher Reihenfolge diese beiden Situationen eintreten, spielt keine Rolle. Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt das Spiel. Nicht ausgeführte Aufträge bringen keinen Ertrag mehr.

Vereinfachte Spielvariante für Kinder ab 8 Jahren:

Die Regeln des Grundspiels gelten mit folgenden Änderungen:

1. Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 5 Auftragskarten auf die Hand.
2. Der Stapel mit den öffentlichen Aufträgen umfasst nur 10 Karten, davon werden 4 Karten offen auf die Auftragsfelder gelegt.
3. Die Anhängerkarten kommen aus dem Spiel. Jeder LKW hat also nur eine Ladekapazität von 6 Waren.
4. Wer zuerst den Startort eines öffentlichen Auftrags erreicht, darf den entsprechenden Auftrag zu sich nehmen. Die Aufträge werden nicht versteigert! Kann man die erforderlichen Waren sofort in seinen LKW laden, legt man den Auftrag offen vor sich ab. Sollten die Waren erst später geladen werden, muss die Karte auf die Hand genommen werden. Zum Beladen muss dann der Startort erneut angefahren werden.

Anschließend wird ein neuer Auftrag ausgelegt. Die Pfeile haben in dieser Variante keine Bedeutung. Die Angebotstabelle der Auftragskarte ist ohne Bedeutung.

Ⓟ Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

Anleitung_AufAchse_Final.indd 4 01.08.2007 19:38:32 Uhr