

**Ein unterhaltsames
Familienspiel für
2-6 Spieler von
12-99 Jahren von
Wolfgang Kramer.**

Eine vereinfachte Spielversion, bei der auch schon Kinder ab 8 Jahren mitspielen können, finden Sie ab Seite 8.

Brummis, Frachten und Moneten beherrschen die Transport-Szene zwischen Flensburg und Verona. Der freie Wettbewerb der Spediteure erfordert ausgeklügelte Routenplanung, spannungsgeladene Preis-

kämpfe und optimale Ausnutzung der Ladekapazität der LKW. Immer neue Ereignisse aus dem Alltag der Trucker stellen die Spediteure vor schwierige Situationen. Überlegtes Handeln und – wie so oft im Leben – ein bißchen Glück bringen dem erfolgreichen Spediteur maximalen Gewinn und damit den entscheidenden Vorsprung.

Ziel des Spieles ist es, zum Schluß das meiste Bargeld zu besitzen.

1 LKW pro Spieler

LKW auf Spielplanfeld stellen (keine Stadt)

Startkapital
5000 DM

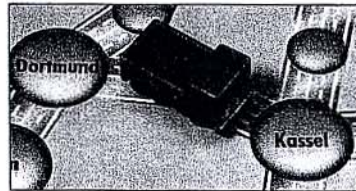
Waren auf
Ladeplatz

3 Auftragskarten
pro Spieler

Spielzubehör: 1 Spielplan, 6 LKW, 8 Anhängerkarten, 48 Warensteine, 52 Auftragskarten, 31 Ereigniskarten, 1 Würfel, 1 Baustellenschild, 1 Stauschild, Spielgeld.

SPIELVORBEREITUNG

■ **Die LKW** werden an die Spieler (Spediteure) verteilt. Jeder stellt seinen LKW auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan; es darf aber keine Stadt sein. Auf einem Feld darf nur ein LKW stehen. Die Wahl der Standorte muß erfolgen, bevor die Auftragskarten verteilt werden!

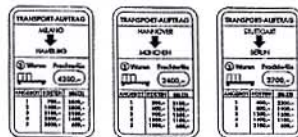


■ **Als Startkapital** erhält jeder 5000 DM in kleinen Scheinen. Ein Spediteur übernimmt zusätzlich die Bank und verwaltet das Spielgeld.



■ **Die Waren** werden auf den grauen Ladeplatz des Spielplans gelegt; ebenso das **Stauschild** und das **Baustellenschild**, die in die runden Plastikfüßchen gesteckt werden.

■ **Die Auftragskarten** werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spediteur erhält 3 Aufträge auf die Hand. Er muß überlegen, in welcher Reihenfolge er seine „eigenen“ Aufträge ausführen will und ordnet diese entsprechend.



2

■ **Als öffentliche Aufträge** für die spätere Versteigerung werden weitere Karten nach folgendem Schema vom Stapel abgezählt und verdeckt neben den Spielplan gelegt:

- bei 2 Spediteuren – 12 Karten
- bei 3 Spediteuren – 16 Karten
- bei 4 Spediteuren – 20 Karten
- bei 5-6 Spediteuren – 24 Karten

Davon werden die obersten 4 Karten offen auf den vier blauen Feldern des Spielplans ausgelegt. Die überzähligen Karten werden beiseite gelegt.

Hinweis: Mit der Anzahl eigener und öffentlicher Aufträge wird die Zeitdauer eines Spiels bestimmt. Wer länger spielen will, erhöht die öffentlichen Aufträge, wer kürzer spielen will, reduziert sie.

■ **Die Ereigniskarten** werden gemischt und mit dem rot-weißen Achtungsdreieck nach oben auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

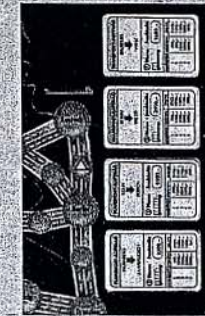
SPIELABLAUF:

Es beginnt, wer die höchste Zahl würfelt. Reihum würfelt dann jeder Spediteur und fährt mit seinem LKW entsprechend der Augenzahl seines Würfels in beliebiger Richtung weiter. Jedes Feld kann nur von einem LKW besetzt werden. Nachfolgende LKW müssen gegebenenfalls auf dem vorhergehenden freien Feld stehen bleiben – überholen und in Gegenrichtung vorbeifahren ist jedoch erlaubt. Grundsätzlich besteht Zugzwang, überflüssige Würfelpunkte können jedoch zum Anfahren von Start- und Zielorten sowie vor einem Baustellen- oder Stauschild entfallen.



3

Öffentliche Aufträge abzählen und 4 offen auslegen



Ereigniskarten bereitlegen



Würfeln und fahren



Pro Feld nur ein LKW



Wahlweise 1 – 6 Felder

Auf Ereignisfeldern Karte ziehen und Aktion ausführen



Ziehen und Baustellenschild setzen

Stau: Nur 1 Runde

Aufträge ausführen:

1. Standort anfahren
2. Aufladen

Wer eine 6 würfelt, hat die freie 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 ein solches Feld kommt, muß eine Ereigniskarte nehmen und die vorgeschriebene Aktion ausführen. Nach Erledigung kommt die Karte wieder unter den Stapel.



■ **Baustelle:** Wer eine 1 würfelt, zieht seinen LKW um ein Feld weiter und muß dann das runde Baustellen-Sperrschild ins Spiel bringen bzw. versetzen. Dieses Schild sperrt den betreffenden Streckenabschnitt total und zwingt alle LKW auf dieser Strecke zu einem Umweg bzw. zum Warten. Dieses Schild darf nicht auf Städte, besetzte Felder und die Strecke Hamburg-Flensburg gestellt werden.



Das **Stau-Sperrschild** gilt jeweils nur für eine Runde und kommt bei einigen Ereigniskarten zum Einsatz. Auch dadurch kann man andere LKW zum Warten oder zu einem Umweg zwingen.



■ **Jede Auftragskarte zeigt einen Startort und einen Zielort.** Wer bei einem **Startort** eines eigenen Auftrages (überflüssige Würfelpunkte verfallen) angekommen ist, darf die Anzahl an Waren auf seinen LKW laden, die auf dem Transportauftrag angegeben ist. Die Waren werden dem Vorrat auf dem Ladeplatz entnommen. Gleichzeitig legt man die Auftragskarte offen vor sich auf den Tisch. Dies ist das Zeichen, daß bei diesem Auftrag nur noch der Zielort angefahren werden muß.

4

Weiterfahren darf man erst beim nächsten Zug.

Man kann dann sofort in Richtung Zielort fahren oder aber zu einem weiteren Startort, um zusätzliche Waren zu laden, um somit die Ladefläche des LKWs besser auszunutzen. Zu beachten ist, daß jeder LKW eine **Ladekapazität** von maximal 6 Waren hat, die ohne Anhänger nicht überschritten werden darf. Wenn man die Waren hochkant stellt, passen genau 6 Waren auf die Ladefläche. Ein Auftrag muß immer komplett ausgeführt werden; es ist nicht zulässig, Teilmengen zu liefern.

Wer bei einem **Zielort** (überflüssige Würfelpunkte verfallen) ankommt, darf die Waren des Auftrags abladen. Sie kommen wieder zum Vorrat auf den Ladeplatz zurück. Der Transportauftrag ist erledigt: der Spediteur erhält den Erlös von der Bank ausbezahlt; die Karte wird abgelegt. Weiterfahren darf man erst beim nächsten Zug: entweder zu einem neuen Startort oder, wenn man noch Waren geladen hat, zum nächsten Zielort.

Anzahl Waren die transportiert werden müssen

TRANSPORT-AUFTRAG

STUTTGART → Startort

↓

BERLIN → Zielort

③ Waren Frachterlös

2700,- Zahlung von der Bank

ANGEBOT	KOSTEN	ERLÖS
1	400,-	2300,-
2	800,-	1900,-
3	1200,-	1500,-
4	1600,-	1100,-
5	2100,-	600,-

Kosten für öffentliche Aufträge

Netto-Erlöse

Anhänger: Wer eine erhöhte Ladekapazität von mehr als 6 Waren auf seinem LKW nutzen will, um so mehr Aufträge gleichzeitig abwickeln zu können, kann sich beliebig viele Anhänger kaufen. Zur Verfügung stehen:

4 große Anhänger mit einer Ladekapazität von zusätzlich 6 Waren zum Preis von 3000 DM pro Anhänger sowie

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

5

3. Weiterfahren

4. Evtl. zuladen

5. Ladekapazität pro LKW: 6 Waren

6. Zielort anfahren

7. Abladen

8. Erlös kassieren

Anhänger kaufen

ANHÄNGER FÜR 6 WAREN
3.000

ANHÄNGER FÜR 4 WAREN
2.000



Öffentliche Aufträge erwerben:

1. Stadt direkt anwürfeln

2. Auftrag auswählen

3. Andere Spieler geben Angebote ab

4. Wer Höchstgebot abgibt, erhält den Auftrag. Erster Interessent kann gleichziehen

5. Kaufpreis an die Bank zahlen

6. Auftrag auf die Hand nehmen

7. Neuen Auftrag auslegen

Anhängerkarten können erworben werden, wenn ein Spediteur am Zug ist. Sie bleiben für den Rest des Spieles in dessen Besitz. Für die Endabrechnung sind sie ohne Bedeutung. Die gekaufte Anhängerkarte legt man vor sich auf den Tisch und lädt entsprechende zusätzliche Waren dort auf. An den Zielorten werden die Anhänger, unabhängig vom jeweiligen Auftrag, immer zuerst entladen.

Öffentliche Aufträge kann der Spediteur zusätzlich erwerben, wenn er sich am freien Wettbewerb beteiligt und dabei das günstigste Angebot abgibt. Dieses Verfahren läuft wie folgt ab:

■ Wenn ein Spediteur mit seinem LKW (leer oder beladen) eine beliebig Stadt direkt anwürfeln, kann er einen der 4 offen ausliegenden Aufträge auswählen und für diesen sein Interesse bekunden. Hat er kein Interesse, geschieht nichts.

■ Bekundet er Interesse, beginnt der freie Wettbewerb: Alle Spediteure können in beliebiger Reihenfolge wie bei einer Auktion ein Angebot abgeben. Die Angebote sind auf der Auftragskarte der Einfachheit halber von 1 – 5 durchnummeriert und zeigen an Hand der Tabelle, wie hoch die Kosten sowie der verbleibende Netto-Erlös sind.

■ Der erste Interessent für einen öffentlichen Auftrag 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.

■ Ersteigert ein Spediteur einen Auftrag, muß er den Kaufpreis lt. Kostentabelle sofort bei der Bank einzahlen. Kredit wird nicht gewährt. Hat kein anderer Spediteur ein Angebot abgegeben, erhält der erste Interessent den Auftrag ohne Zahlung.

■ Der Auftrag wird auf die Hand genommen. Die Ausführung kann zu einem beliebigen Zeitpunkt bei Erreichen des Startortes begonnen werden; ggf. sofort, wenn man sich auf diesem bereits befindet und die Ladekapazität ausreicht.

■ Immer, wenn ein öffentlicher Auftrag erworben wurde, wird vom verdeckten Stapel ein neuer Auftrag ausgelegt.

Beispiel: 4 Spediteure (Rot, Gelb, Blau und Grün) sind im Spiel. ROT wählt den abgebildeten Auftrag Stuttgart-Berlin aus. BLAU überspringt Angebot 1 und nennt sofort Angebot 2. GRÜN ist ebenfalls interessiert und nennt Angebot 3. GELB und BLAU passen jetzt. ROT zieht gleich. Er hat den Auftrag ausgewählt und muß nicht erhöhen. GRÜN erhöht nun auf Angebot 4. Jetzt paßt auch ROT. Damit erhält GRÜN den Auftrag auf die Hand und zahlt sofort 1600 DM an die Bank. Am Zielort erhält er 2700 DM Frachterlös. Sein Nettoerlös beträgt also 1100 DM.

Kein Kredit: Zum Erwerb eines Auftrages oder eines Anhängers wird von der Bank grundsätzlich kein Kredit gewährt. Allerdings kann man bei bestimmten Ereigniskarten in **Zahlungsverzug** kommen. Diese Ereigniskarte bleibt dann so lange offen beim Spediteur liegen, bis er die doppelte Summe zahlen kann.

SPIELEND

Zwei Faktoren führen zum sofortigen Ende des Spieles:

Es dürfen keine öffentlichen Aufträge mehr vorliegen und ein Spediteur muß alle seine Aufträge erledigt haben.

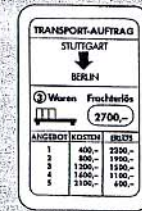
In welcher Reihenfolge diese beiden Situationen eintreten, ist dabei ohne Belang.

Sieger wird der Spediteur, der bei Spielende das meiste Bargeld erwirtschaftet hat. Nicht ausgeführte Aufträge bringen keinen Ertrag mehr.

Taktische Hinweise zum Spielende:

Wer noch ertragreiche, unerledigte Aufträge besitzt und „dicke“ Einnahmen erwartet, muß bestrebt sein, das Spielende hinauszuzögern, indem er keine öffentlichen Aufträge auswählt.

Wer jedoch keine großen Einnahmen mehr machen kann, muß bemüht sein, das Spielende so schnell wie möglich herbeizuführen. Zwei Situationen sollen dies verdeutlichen:



Kein Kredit beim Kauf

1. Alle öffentlichen Aufträge vergeben

und

2. ein Spediteur hat alle Aufträge erledigt

Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt

Vereinfachte Spielversion

1 LKW pro Spieler

LKW auf Spielplanfeld stellen (keine Stadt)

Waren auf Ladeplatz

Startkapital: 2000 DM

5 Auftragskarten pro Spieler

10 öffentliche Aufträge

Situation 1: Spieler A hat seinen letzten Auftrag abgewickelt und es liegt noch ein öffentlicher Auftrag da. Spieler B glaubt, das meiste Geld zu haben und erwirbt den letzten öffentlichen Auftrag, um damit das Spiel sofort zu beenden.

Situation 2: Spieler A hat seinen letzten Auftrag abgewickelt, und glaubt auch, das meiste Geld zu haben. Es liegt noch ein öffentlicher Auftrag aus. A sollte jetzt sofort versuchen, den öffentlichen Auftrag zu erwerben.

Dabei kann folgendes passieren:

- a) Gibt ein anderer Spieler Angebot 1 ab, überläßt A ihm den letzten öffentlichen Auftrag. Da er selbst keinen Auftrag mehr hat, endet das Spiel damit sofort.
- b) Kein Spieler steigert mit. A erhält den Auftrag kostenlos und versucht jetzt, ihn so schnell wie möglich auszuführen, bevor andere Spieler ihren Kassenstand wesentlich erhöhen können.

Bemüht sich A um den letzten öffentlichen Auftrag nicht, haben die anderen Spieler wesentlich mehr Zeit, ihre Aufträge an die Zielorte zu bringen und so ihren Gewinn zu erhöhen.

Vereinfachte Spielversion

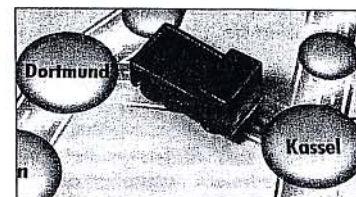
Hier können schon Kinder ab 8 Jahren problemlos mitspielen. Der Unterschied zur Grundspielregel umfaßt folgende wesentliche Punkte:

- 1. Es gibt keine Anhänger, d. h. die Ladekapazität ist auf max. 6 Waren beschränkt.
- 2. Die öffentlichen Aufträge werden nicht ersteigert, sondern können bei Erreichen des jeweiligen Startortes erworben werden.
- 3. Das Startkapital beträgt lediglich 2000 DM.

Auf den folgenden Seiten ist eine komplette Spielregel der vereinfachten Spielversion abgedruckt.

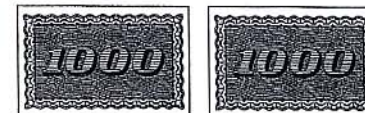
SPIELVORBEREITUNG:

■ **Die LKW** werden an die Spieler (Spediteure) verteilt. Jeder stellt seinen LKW auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan; es darf aber keine Stadt sein. Auf einem Feld darf nur ein LKW stehen. Die Wahl der Standorte muß erfolgen, bevor die Auftragskarten verteilt werden!

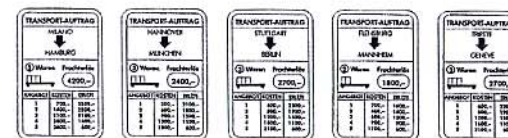


■ **Die Waren** werden auf den grauen Ladeplatz des Spielplans gelegt; ebenso das **Stauschild** und das **Baustellenschild**, die in die runden Plastikfüßchen gesteckt werden.

■ **Als Startkapital** erhält jeder 2000 DM in kleinen Scheinen. Ein Spediteur übernimmt zusätzlich die Bank und verwaltet das Spielgeld.



■ **Die Auftragskarten** werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spediteur erhält 5 Aufträge auf die Hand. Er muß überlegen, in welcher Reihenfolge er seine „eigenen“ Aufträge ausführen will und ordnet diese entsprechend. Die auf den Auftragskarten unten stehende Tabelle ist bei dieser vereinfachten Spielversion ohne Bedeutung.

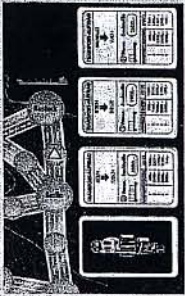


■ **Als öffentliche Aufträge** werden weitere 10 Aufträge von den restlichen Karten abgezählt und als verdeckter Stapel auf eines der 4 blauen Felder des Spielplans gelegt. Davon werden 3 Aufträge offen auf den

Keine Anhänger

Keine Ersteigerungen der Aufträge

Startkapital 2000 DM



**Ereigniskarten
bereitlegen**



**Würfeln und
fahren**



**Pro Feld nur
ein LKW**

**Auf Ereignis-
feldern Karte
ziehen und Aktion
ausführen**

blauen Feldern daneben ausgelegt. Dies sind die öffentlichen Aufträge, die alle Spieler erwerben können. Die überzähligen Auftragskarten werden beiseite gelegt; sie werden für einige Ereignisse noch benötigt.

Hinweis: Mit der Anzahl eigener und öffentlicher Aufträge wird die Zeitdauer eines Spiels bestimmt. Wer länger spielen will, erhöht die öffentlichen Aufträge, wer kürzer spielen will, reduziert sie.

■ **Die Ereigniskarten** werden gemischt und mit dem rot-weißen Achtungsdreieck nach oben auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

SPIELABLAUF

Es beginnt, wer die höchste Zahl würfelt. Reihum würfelt dann jeder Spediteur und fährt mit seinem LKW entsprechend der Augenzahl seines Würfels in beliebiger Richtung weiter. Jedes Feld kann nur von einem LKW besetzt werden. Nachfolgende LKW müssen gegebenenfalls auf dem vorhergehenden freien Feld stehen bleiben – überholen und in Gegenrichtung vorbeifahren ist jedoch erlaubt. Grundsätzlich besteht Zugzwang, überflüssige Würfelpunkte können jedoch zum Anfahren von Start- und Zielorten sowie vor einem Baustellen- oder Stauschild entfallen.



Ereignisfelder sind mit einem rot-weißen Achtungsdreieck gekennzeichnet. Wer mit seinem LKW auf ein solches Feld kommt, muß eine Ereigniskarte nehmen und die vorgeschriebene Aktion ausführen. Nach Erledigung kommt die Karte wieder unter den Stapel.



Baustelle: Wer eine 1 würfelt, zieht seinen LKW um ein Feld weiter und muß dann das runde Baustellen-Sperrschild ins Spiel bringen bzw. versetzen. Dieses Schild sperrt den betreffenden Streckenabschnitt total und zwingt alle LKW auf dieser Strecke zu einem Umweg bzw. zum Warten. Dieses Schild darf nicht auf Städte, besetzte Felder und die Strecke Hamburg – Flensburg gestellt werden.

Das Stau-Sperrschild gilt jeweils nur für eine Runde und kommt bei einigen Ereigniskarten zum Einsatz. Es darf nur auf unbesetzte Felder gestellt werden. Auch dadurch kann man andere LKW zum Warten oder zu einem Umweg zwingen.

Jede Auftragskarte zeigt einen Startort und einen Zielort. Wer bei dem Startort eines eigenen Auftrages (überflüssige Würfelpunkte verfallen) angekommen ist, darf die Anzahl an Waren auf seinen LKW laden, die auf dem Transportauftrag angegeben ist. Die Waren werden dem Vorrat auf dem Ladeplatz entnommen. Gleichzeitig legt man die Auftragskarte offen vor sich auf den Tisch. Dies ist das Zeichen, daß bei diesem Auftrag nur noch der Zielort angefahren werden muß.

Weiterfahren darf man erst beim nächsten Zug. Man kann dann sofort in Richtung Zielort fahren oder aber zu einem weiteren Startort, um zusätzliche Waren zu laden, um somit die Ladefläche des LKWs besser auszunutzen. Zu beachten ist, daß jeder LKW eine **Ladekapazität** von maximal 6 Waren hat, die nicht überschritten werden darf. Wenn man die Waren hochkant stellt, passen genau 6 Waren auf die Ladefläche. Ein Auftrag muß immer komplett ausgeführt werden; es ist nicht zulässig, Teilmengen zu liefern.

Wer bei einem **Zielort** (überflüssige Würfelpunkte verfallen) ankommt, darf die Waren des Auftrags abladen. Sie kommen wieder zum Vorrat auf den Ladeplatz zurück. Der Transportauftrag ist erledigt; der Spediteur erhält den Erlös von der Bank ausbezahlt; die Karte wird abgelegt. Weiterfahren darf man erst beim nächsten Zug: entweder zu einem neuen Startort oder, wenn man noch Waren geladen hat, zum nächsten Zielort.



**Ziehen und
Baustellenschild
setzen**



**Stau:
Nur 1 Runde**



**Aufträge
ausführen:**

**1. Standort
anfahren**

2. Aufladen

3. Weiterfahren

4. Evtl. zuladen

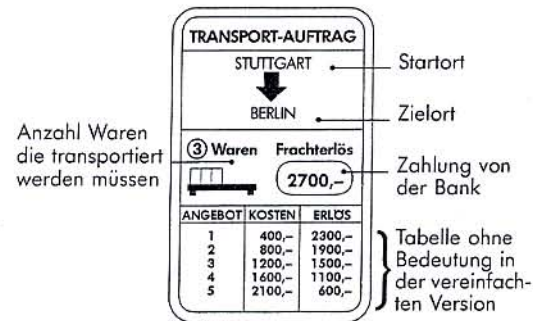
**5. Ladekapazität
pro LKW: 6 Waren**

**6. Zielort
anfahren**

7. Abladen

**8. Erlös
kassieren**

Vereinfachte Spielversion



Öffentliche Aufträge am Startort erwerben

Neuen Auftrag aufdecken

1. Alle öffentlichen Aufträge vergeben

und

2. ein Spediteur hat alle Aufträge erledigt

Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt

Öffentliche Aufträge liegen offen auf dem Spielplan (blaue Felder) und können von jedem Spediteur erworben werden. Wer zuerst den Startort eines öffentlichen Auftrages erreicht, darf den entsprechenden Auftrag zu sich nehmen. Kann man die Waren sofort in seinen LKW laden, wird der Auftrag offen vor den Spediteur auf den Tisch gelegt. Will man die Waren erst später laden, nimmt man den Auftrag auf die Hand. Zum Laden muß dann aber der Startort nochmals angefahren werden.

Nach dem Erwerb eines öffentlichen Auftrages wird wieder ein neuer vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Dies geht solange, bis auch der letzte (der zehnte) Auftrag aufgedeckt wurde.

SPIELENDE

Zwei Faktoren führen zum sofortigen Ende des Spiels:

Es dürfen keine öffentlichen Aufträge mehr vorliegen und ein Spediteur muß alle seine Aufträge erledigt haben.

In welcher Reihenfolge diese beiden Situationen eintreten, ist dabei ohne Belang.

Sieger wird der Spediteur, der bei Spielende das meiste Bargeld erwirtschaftet hat. Nicht ausgeführte Aufträge bringen keinen Ertrag mehr.

*Bitte beachten
Sie auch:*

**AUF ACHSE -
Das Kartenspiel**

© 1997/1991/1987 FX Schmid
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



228110