

Mit  
verbessertem  
Spielablauf  
& Regel

Wolfgang Kramer

# AUF ACHSE

DAS SPIEL UM BRUMMIS, FRACHTEN UND MONETEN



Auf Achse

Het spel om motorengeronk, vracht en geld.

Schmidt

KRAMER Wolfgang

2 - 6 spelers vanaf 12 jaar

± 90 minuten





**Gebrom, vracht en geld beheersen de transportsce ne tussen Flensburg en Verona. De vrije concurrentie van de expediteurs vereist een uitgekende routeplanning, een spannende strijd om de beste opdracht en een optimaal gebruik van de laadcapaciteit van de LKW-vrachtwagen. Steeds nieuwe gebeurtenissen treden op, soms maken ze het reilen en zeilen van de truckers moeilijk, soms dan weer eenvoudiger. Doordacht handelen en, zoals zo dikwijls in het leven, een beetje geluk brengen de succesvolle expediteur maximale winst en daarmee de beslissende voorsprong.**



## Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat er in om zoveel mogelijk lucratieve transportopdrachten te vervullen en hiermee veel geld te verdienen. De speler die aan het einde van het spel het meeste contante geld bezit, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

De goederen worden op de laadplaats van het speelbord gelegd. Het file-bord en het bord met de aanduiding van werken worden in het plastic voetje geplaatst en naast het speelbord klaargezet.

De gebeurteniskaarten worden zeer grondig gemixt en met de rugzijde naar boven op het passende veld van het speelbord gelegd.



Iedere speler ontvangt een startkapitaal van € 5000. Het resterende geld vormt de bank en   n speler ontfermt zich over de bank.



De opdrachtkaarten worden zeer grondig gemixt en iedere expediteur ontvangt 3 opdrachten die hij verdekt in de hand neemt. Daarna wordt, afhankelijk van het aantal spelers, een bepaald aantal opdrachtkaarten afgeteld en als verdekte stapel naast het speelbord gelegd :

2 spelers	12 kaarten
3 spelers	16 kaarten
4 spelers	20 kaarten
5-6 spelers	24 kaarten

De resterende kaarten worden terug in de doos gelegd. Van de verdekte opdrachtenstapel worden de bovenste vier kaarten open op de vier opdrachtvelden van het speelbord gelegd.

Nu kiest iedere speler nog een LKW en plaatst hem op een veld naar keuze op het speelbord. Voor de keuze van de standplaats mag de speler zijn opdrachtkaarten controleren. De spelers mogen de LKW in een stad plaatsen die startplaats van een opdracht is.



## Spelverloop

### Dobbelen en rijden



De speler die deze maand de langste afstand heeft gereden, begint het spel. De speler die aan de beurt is, dobbelt met de beide dobbelstenen en verplaatst zijn LKW, in overeenstemming met het aantal ogen van één dobbelsteen, in een richting naar keuze. Op ieder veld mogen maximaal twee, in een stad mogen onbeperkt veel LKW's staan. Andere LKW's voorbijrijden of in tegengestelde richting kruisen is altijd mogelijk. Principieel bestaat er geen zetplicht. Overtollige dobbelpunten kunnen vervallen bij de startplaats, bij het bereiken van een stad en voor een file- of werkenbord.

De beide ritten kunnen soms met één dobbelsteen worden afgehandeld ( Rotterdam - Flensburg 3 en Flensburg - Rohstock 2 dobbelpunten ). Er ontstaan geen extra kosten.

Wie een 6 gooit, heeft de vrije keuze, 1 - 6 velden te zetten. Daardoor wordt het gemakkelijker direct een stad te bereiken om een openbare opdracht te kunnen verwerven.

### GEBEURTENISVELDEN

**Gebeurtenisvelden** zijn met een rood-witte gevarendriehoek gekenmerkt. Wie met zijn LKW op zulk een veld tot staan komt zonder dobbelpunten te laten vervallen, **moet** een gebeurteniskaart van de verdeckte stapel nemen en de voorgeschreven actie uitvoeren. Na het uitvoeren wordt de kaart uit het spel verwijderd.

Als een speler de kosten van de gebeurteniskaart niet kan betalen, blijft de kaart zolang bij deze speler liggen tot hij de **dubbele** som kan betalen.



#### TIP

De gebeurteniskaarten zijn overwegend positief.

### WERKEN-BORD

De speler die een gedobbelde 1 kiest ( of een gedobbelde 6 als een 1 benut ), rijdt met zijn LKW één veld verder en moet vervolgens het ' werken-bord ' in het spel brengen of respectievelijk verplaatsen als het bord zich al in het spel bevindt.

Dit bord wordt op een veld van het speelbord geplaatst en verspert het desbetreffende traject. Het ' werken-bord ' mag niet op een stad of op een bezet veld worden geplaatst.



### FILE-BORD

Het ' file-bord ' geldt telkens maar voor één ronde en wordt bij sommige gebeurteniskaarten ingezet.

Ook hierdoor kunnen LKW's tot wachten of tot een omweg worden gedwongen.



### Opdrachten

Elke opdrachtkaart toont een startplaats en een doelplaats. De speler die een opdracht wil uitvoeren, moet de opdracht bezitten en hij moet, als hij bij de startplaats is aangekomen



( overtollige dobbelpunten kunnen vervallen ), de opdrachtkaart open voor zich neerleggen en het aantal goederen dat op de opdracht is aangeduid op zijn LKW laden. Verder rijden mag de speler pas bij zijn volgende speelbeurt. Hij is dan niet verplicht om meteen naar de doelstad te rijden maar hij mag ook naar een andere startplaats rijden om zijn laadvermogen optimaal te benutten.

De speler die op een stad staat en een opdrachtkaart ontvangt die deze stad als startplaats heeft, mag de opdrachtkaart onmiddellijk neerleggen en zijn LKW met vracht beladen.

Zodra een speler met zijn LKW aan een doelstad aankomt ( overtollige dobbelpunten vervallen ), laadt hij zijn goederen af en legt die terug in de voorraad op de laadplaats. De transportopdracht wordt op een aflegstapel gelegd en de speler ontvangt de opbrengst door de bank uitbetaald.

Nadat een speler zijn beurt heeft beëindigd, is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

#### AANDACHT

*Iedere LKW kan maximaal 6 goederen opslaan.  
Een opdracht moet altijd volledig worden uitgevoerd.  
Het is niet mogelijk om goederen gedeeltelijk te leveren.  
Als de laadcapaciteit van de LKW ontoereikend is, kan de speler zich een aanhangwagen aanschaffen.*

### AANHANGWAGEN

De speler die meer dan 6 goederen wil transporteren, kan, als hij aan de beurt is, zoveel aanhangwagens kopen als hij wil (aanhangwagens verhogen de laadcapaciteit met 4 of 6 goederen). De gekochte aanhangwagen legt de speler voor zich neer en hij kan nu extra goederen laden. De aanhangwagen blijft voor de resterende duur van het spel bij deze speler. Wie zijn aanhangwagen wil verkopen ontvangt, onafhankelijk van de grootte, € 500 van de bank. Aan het einde van het spel ontvangt de speler geen geld meer voor de aanhangwagen.



4 grote aanhangwagens met plaats voor 6 extra goederen aan de prijs van € 3000 per stuk

4 kleine aanhangwagens met plaats voor 4 extra goederen aan de prijs van € 2000 per stuk

## Openbare opdracht

Als een speler het dobbelgetal volledig benut en met zijn LKW in een stad naar keuze is aangekomen, mag hij één van de 4 open opdrachtkaarten kiezen en zijn interesse voor deze opdracht laten blijken. Als de speler heeft verzaakt aan dobbelpunten om in de stad te kunnen in- of uitladen of als hij door een gebeurteniskaart in de stad is geraakt, mag hij geen openbare opdracht kiezen.

Als de speler zijn interesse voor een bepaalde openbare opdracht verkondigt, kunnen de andere spelers die ook interesse hebben ( of die de prijs willen opdrijven ) mee op deze opdracht bieden.

Alle spelers kunnen om de beurt, zoals bij een veiling, een bod uitbrengen. Als eerste begint de linkerbuurman van de speler die de opdracht heeft gekozen. Hij doet een bod of hij past en dan is de volgende speler aan de beurt. De speler die de opdracht heeft gekozen is in het voordeel. Hij moet geen hoger bod uitbrengen dan zijn medespelers om de opdracht binnen te halen. Voor hem is het voldoende om het laatste bod te evenaren. De spelers die niet hebben gepast, kunnen in de volgende biedronde het hoogste bod tot nu toe nog verhogen of passen.

Gemakshalve zijn op de opdrachtkaart de mogelijke offertes ( bod ) genummerd van 1 - 5 en kan op de tabel eenvoudig worden afgelezen hoe hoog de kosten zijn en hoeveel de netto-winst bedraagt.

De speler die de veiling wint, moet de koopprijs onmiddellijk aan de bank betalen. Er wordt nooit krediet verleend.

Als geen enkele speler een bod heeft uitgebracht, ontvangt de speler, die de openbare opdracht heeft gekozen, deze zonder te betalen.

De speler neemt deze opdracht in de hand en kan deze op een tijdstip naar keuze bij het bereiken van het startpunt neerleggen ( eventueel meteen als hij zich op deze stad bevindt en genoeg laadruimte heeft ).

Altijd als er bij de openbare opdrachten een leegte ontstaat, schuiven de andere opdrachten op ( in de richting van de pijl ) en vullen zo de leegte op. Op het vrijgekomen veld in de hoek wordt een nieuwe kaart van de verdeckte voorraadstapel gelegd.

### Voorbeeld

4 expediteurs (rood, geel, blauw en groen) nemen deel aan het spel. Speler ROOD kiest voor de afgebeelde opdracht Hannover - München. Speler BLAUW overtreft bod 1 en noemt onmiddellijk bod 2. Speler GROEN is eveneens geïnteresseerd en noemt bod 3. Spelers GEEL en BLAUW passen nu. Speler ROOD evenaart het bod. Hij heeft de opdracht uitgekozen en moet niet hoger bieden. Speler GROEN verhoogt nu tot bod 4. Nu past ook speler ROOD. Op die manier verkrijgt speler GROEN de opdracht in de hand en betaalt onmiddellijk € 1300 aan de bank. Op de eindbestemming krijgt hij € 2400 vrachtopbrengst. Zijn netto-opbrengst is dus € 1100.

Steeds als een speler met zijn LKW in een stad aankomt, zonder dobbelpunten te laten vervallen en geen interesse betoont voor een openbare opdracht, wordt de opdrachtkaart die naast de laadplaats ligt, uit het spel verwijderd. Vervolgens schuiven de andere opdrachtkaarten op in de richting van de pijl en op de vrijgekomen plaats wordt een nieuwe opdracht van de verdeckte stapel gelegd.

Het verzaken aan een openbare opdracht is vooral aan het einde van het spel een goede mogelijkheid om het spel te bespoedigen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als er geen openbare opdrachten meer op het speelbord liggen en een speler alle eigen opdrachten heeft vervuld. In welke volgorde deze beide situaties zich voordoen, speelt geen rol. De speler die over het meeste baar geld beschikt, wint het spel. Niet vervulde opdrachten leveren geen opbrengst op.

## Vereenvoudigde spelvariant voor kinderen vanaf 8 jaar

De regels van het basisspel blijven gelden, met de volgende wijzigingen:

1. Bij de spelvoorbereiding ontvangt iedere speler 5 opdrachtkaarten in de hand.
2. De stapel met de openbare opdrachten bevat maar 10 kaarten waarvan er 4 kaarten open op de opdrachtvelden worden gelegd.
3. De aanhangwagens worden niet gebruikt. Iedere LKW heeft een capaciteit van 6 goederen.
4. De speler die als eerste een startplaats van een openbare opdracht bereikt, mag de desbetreffende opdracht nemen. Deze opdrachten worden niet meer geveild. Als men de vereiste goederen meteen in zijn LKW kan laden, legt men de opdrachtkaart voor zich neer. Kunnen de goederen pas later worden ingeladen, moet de kaart in de hand worden genomen. Om te kunnen laden, moet de startplaats opnieuw worden binnengereden.

Vervolgens wordt een nieuwe opdrachtkaart blootgelegd. De pijlen hebben in deze variant geen enkele betekenis. De biedtabel op de opdrachtkaart wordt niet gebruikt.



13 november 2007