

WOLFGANG KRAMER

# AUF ACHSE

DAS SPIEL UM BRUMMIS, FRACHTEN UND MONETEN



## Auf Achse

Het spel om motorengeronk, vracht en geld

FX Schmid

KRAMER Wolfgang

02 - 06 spelers vanaf 12 jaar

± 90 minuten

## Voorwoord

Een onderhoudend familiespel voor 2 - 6 spelers van 12 - 99 jaar van Wolfgang Kramer.

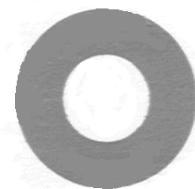
Een vereenvoudigde versie, waarbij ook kinderen vanaf 8 jaar kunnen meespelen, vind je op pagina 8.

Gebrom, vracht en geld beheersen de transportscène tussen Flensburg en Verona. De vrije concurrentie van de expediteurs vereist een uitgekiende routeplanning, spannende strijd om het geld (prijskamp...) en een optimaal benutten van de laadcapaciteit van de vrachtwagen. Steeds nieuwe voorvallen uit het dagelijkse leven van de truckers zetten de expediteurs voor moeilijke situaties. 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 is om aan het einde het meeste contante geld te bezitten.

## Speelmateriaal

- 1 speelplan ;
- 6 vrachtwagens ;
- 8 aanhangwagenkaarten ;
- 48 goederenstenen ;
- 52 opdrachtkaarten ;
- 31 gebeurteniskaarten ;
- 1 dobbelsteen ;
- 1 bouwterreinbord ;
- 1 verkeersopstopingsbord ;
- speelgeld.

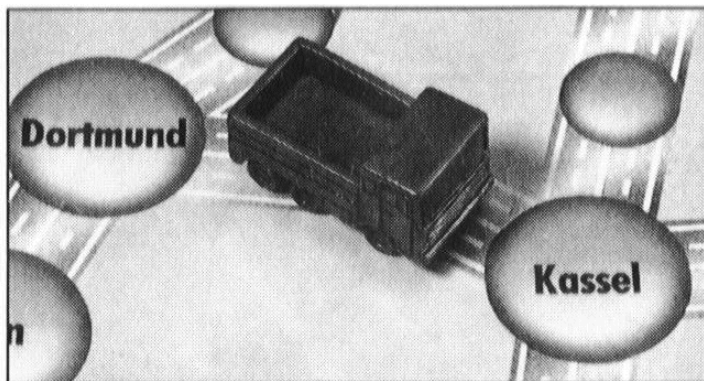


## Spelvoorbereiding

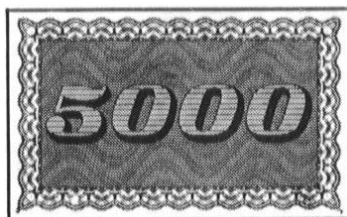
De vrachtwagens worden onder de spelers (expediteurs) verdeeld. Ieder zet zijn vrachtwagen op een willekeurig veld op het speelbord ; dit mag echter geen stad zijn.

Op een veld mag slechts één vrachtwagen staan.

De keuze van de startplaats moet gebeuren, voordat de opdrachtkaarten worden verdeeld !



Als startkapitaal ontvangt iedereen 5.000 DM in kleine bankbiljetten. Een expediteur ontfermt zich over de bank en beheert het speelgeld.



De goederen worden op de grijze laadplaats van het speelplan gelegd, evenals het verkeersopstopingsbord en het bouwterreinbord, die in de ronde plasticen voetjes worden gestoken.

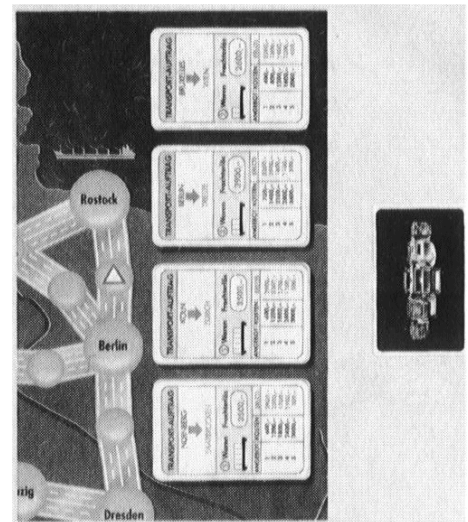
De opdrachtkaarten worden geschud en uitgedeeld. Iedere expediteur ontvangt 3 opdrachten in de hand. Hij moet overleggen in welke volgorde hij zijn "eigen" opdrachten wil uitvoeren en ordent ze in overeenstemming met deze route.



Als openbare opdracht voor de latere veiling/verkoop worden de volgende kaarten volgens het volgende schema van de stapel afgeteld en verdekt naast het speelplan gelegd :

- bij 2 expediteurs - 12 kaarten**
- bij 3 expediteurs - 16 kaarten**
- bij 4 expediteurs - 20 kaarten**
- bij 5 - 6 expediteurs - 24 kaarten**

Daarvan worden de bovenste 4 kaarten open op de vier blauwe velden van het speelplan gelegd. De overgebleven kaarten worden opzij gelegd.



**Hint :** Met het aantal eigen en openbare opdrachten wordt de tijdsduur van een spel bepaald. Wie langer wil spelen, verhoogt de openbare opdrachten, wie korter wil spelen, vermindert ze.

De gebeurteniskaarten worden geschud en met de roodwitte gevarendriehoek naar boven op het overeenkomstige veld van het speelplan gelegd.

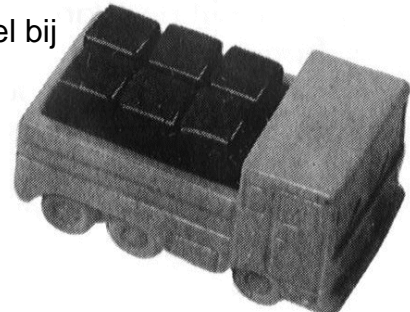
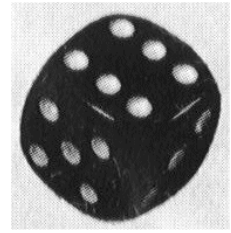


# Spelverloop

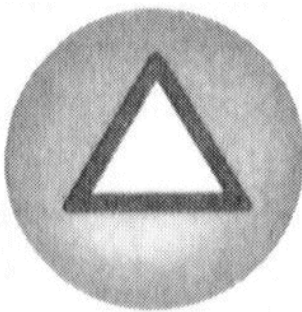
Diegene die het hoogste aantal ogen gooit begint. Om de beurt dobbelt dan iedere expediteur en rijdt met zijn vrachtwagen, in overeenstemming met het aantal ogen van zijn dobbelsteen, in willekeurige richting verder. Ieder veld kan slechts door één vrachtwagen bezet worden.

Nakomende vrachtwagens moeten eventueel op het voorafgaande vrije veld blijven staan - inhalen en in tegenovergestelde richting voorbijrijden is evenwel veroorloofd.

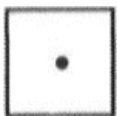
Principieel bestaat zetplicht, overtollige ogen kunnen evenwel bij het bereiken van het startveld en doelveld, evenals van bouwterrein of verkeersopstoppingbord wegvallen.



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 zijn met een roodwitte gevarendriehoek gekenmerkt. Wie met zijn vrachtwagen op zulk een veld komt, moet een gebeurteniskaart nemen en de voorgeschreven actie uitvoeren. Na het uitvoeren komt die kaart weer onder de stapel.

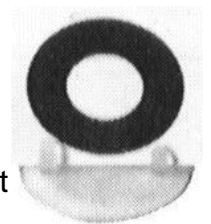


## Werken in uitvoering

Wie een 1 werpt, zet zijn vrachtwagen een veld verder en moet dan het ronde bouwterreinbord (verbodsbord) in het spel brengen, respectievelijk verplaatsen.

Dit bord verspert het betreffende traject volledig en dwingt alle vrachtwagens op dit traject tot een omweg, respectievelijk wachten.

Dit bord mag niet op een stad, een bezet veld en het traject Hamburg - Flensburg geplaatst worden.



Het verkeersopstoppingbord telt slechts voor één ronde en wordt bij sommige gebeurteniskaarten ingezet.

Ook daardoor kan men andere vrachtwagens tot wachten of tot een omweg dwingen.



Iedere opdrachtkaart toont een startplaats en een aankomstplaats. Wie bij een startplaats van een eigen opdracht (overtollige dobbelsteenpunten vervallen) aangekomen is, mag het aantal goederen op zijn vrachtwagen laden, die door de transportopdracht aangegeven wordt. De goederen worden uit de voorraad van de laadplaats genomen. Tegelijkertijd legt men die opdrachtkaart open voor zich op de tafel. Dit is het teken dat bij deze opdracht enkel nog naar de eindbestemming gereden moet worden.

Verder rijden mag men pas bij de volgende beurt. Men kan dan onmiddellijk in de richting van de eindbestemming rijden of tot een andere startplaats, om bijkomende goederen te laden, om aldus het laadvlak van de vrachtwagen beter te benutten. Let er op, dat iedere vrachtwagen een laadcapaciteit van maximaal 6 goederen heeft, die zonder aanhangwagen niet overschreden mag worden. Wanneer de goederen in de hoogte worden gezet, passen juist 6 goederen op het laadvlak. Een opdracht moet steeds geheel uitgevoerd worden ; het is niet toegelaten een gedeeltelijke lading af te leveren.

Wie bij een doelveld (overtollige dobbelsteenogen vervallen) aankomt, mag de goederen van de opdracht afladen. Deze komen weer bij de voorraad op de laadplaats terug. De transportopdracht is afgehandeld en de expediteur krijgt de opbrengst door de bank uitbetaald. De kaart wordt afgelegd. Verder rijden mag men pas bij de volgende beurt : ofwel naar een nieuwe startplaats ofwel, wanneer men nog goederen geladen heeft, naar het volgende doel.

**aantal goederen die moeten worden getransporteerd**

TRANSPORT OPDRACHT		
HEIST-OP-DEN-BERG		
↓		
AKEN		
② Goederen	Opbrengst	
	<span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; font-weight: bold;">2600,-</span>	
OFFERTE	KOSTEN	OPBRENGST
1	400,-	2200,-
2	800,-	1800,-
3	1200,-	1400,-
4	1600,-	1000,-
5	2000,-	600,-

**startveld**

**doelveld**

**betaling door de bank**

**offerte** : het aangeven van een bod

**kosten** : werkelijke kostprijs

**opbrengst** : de netto winst

## Aanhangwagens

Wie een verhoogde laadcapaciteit van meer dan 6 goederen van zijn vrachtwagen wil benutten (de laadcapaciteit wil verhogen), om zo meer opdrachten tegelijkertijd af te kunnen wikkelen, kan zich willekeurig veel aanhangwagens kopen.

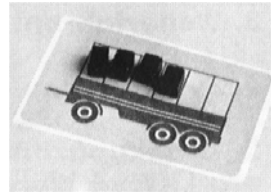
Ter beschikking staan :

**4 grote aanhangwagens** met een extra laadcapaciteit van 6 goederen voor de prijs van 3.000 DM per aanhangwagen, evenals

**4 kleine aanhangwagens** met een extra laadcapaciteit van 4 goederen voor de prijs van 2.000 DM per aanhangwagen.

AANHANGWAGEN  
VOOR 6 GOEDEREN  
3.000

AANHANGWAGEN  
VOOR 4 GOEDEREN  
2.000



Aanhangwagenkaarten kunnen worden verworven, wanneer een expediteur aan de beurt is. Zij blijven voor de rest van het spel in zijn bezit. Voor de eindafrekening zijn zij zonder betekenis. De gekochte aanhangwagenkaarten legt men voor zich op tafel en men laadt de overeenstemmende goederen daar op. Aan de eindbestemmingen worden de aanhangwagens, onafhankelijk van de huidige opdracht, steeds in de eerste plaats afgeladen.


Openbare opdrachten kan de expediteur bijkomend verwerven, wanneer hij aan de vrije concurrentie deelneemt en daarbij het meest gunstige bod uitbrengt.

Deze handelwijze verloopt als volgt :

- Wanneer een expediteur met zijn vrachtwagen (leeg of beladen) een willekeurige stad direct bereikt met zijn worp, kan hij één van de 4 openliggende opdrachten uitkiezen en hiervoor zijn interesse laten blijken. Heeft hij geen interesse, dan gebeurt er niets.
- Toont hij interesse, dan begint de vrije concurrentie : alle expediteurs kunnen in willekeurige volgorde zoals bij een actie een bod doen. De offertes zijn op de opdrachtkaart omwille van de eenvoud van 1 - 5 genummerd en tonen aan de hand van de tabel, hoe hoog de kosten evenals de overeenkomende netto-opbrengsten zijn.
- De eerst geïnteresseerde voor een openbare opdracht is in het voordeel. Hij behoeft tegenover zijn concurrenten niet hoger op te bieden om de opdracht te verkrijgen. Het volstaat, wanneer hij met zijn laatste bod gelijkstelt.
- Verwerft een expediteur een opdracht, moet hij de verkoopprijs volgens de kostentabel onmiddellijk aan de bank betalen. Krediet wordt niet toegestaan. Heeft geen andere expediteur een bod uitgebracht, ontvangt de eerst geïnteresseerde de opdracht zonder betaling.
- De opdracht wordt in de hand genomen. De uitvoering ervan kan op een willekeurig tijdstip bij het bereiken van een startplaats aangevat worden eventueel onmiddellijk wanneer men zich hier al bevindt en de laadcapaciteit voldoende is.
- Steeds wanneer een openbare opdracht verkregen is, wordt van de verdekte stapel een nieuwe opdracht omgedraaid.

### Voorbeeld

4 expediteurs (rood, geel, blauw en groen) nemen deel aan het spel. Speler ROOD kiest voor de afgebeelde opdracht Stuttgart - Berlijn. 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 1600 DM aan de bank. Op de eindbestemming krijgt hij 2700 DM vrachtopbrengst. Zijn netto-opbrengst is dus 1100 DM.

TRANSPORT-AUFTRAG		
STUTTGART		
↓		
BERLIN		
③ Waren	Frachterlös	
	2700,-	
ANGEBOT	KOSTEN	ERLÖS
1	400,-	2300,-
2	800,-	1900,-
3	1200,-	1500,-
4	1600,-	1100,-
5	2100,-	600,-

### Geen krediet

Om een opdracht of een aanhangwagen te verwerven wordt door de bank principieel geen krediet toegestaan. Weliswaar kan men bij welbepaalde gebeurteniskaarten een uitstel tot betaling bekomen.

Deze gebeurteniskaart blijft dan zolang bij de expediteur liggen tot hij de dubbele som kan betalen.

# Einde van het spel

Twee factoren leiden tot het onmiddellijke einde van het spel :

Er mogen geen openbare opdrachten meer voorhanden zijn en één expediteur moet al zijn opdrachten vervuld hebben.

De volgorde waarin deze beide situaties zich voordoen heeft daarbij geen belang.

Overwinnaar is die expediteur die bij het einde van het spel de meeste cash bijeengegaard heeft. Niet uitgevoerde opdrachten brengen niets meer op.

## Tactische tips voor het einde van het spel

Wie nog kaarten met een rijke opbrengst heeft, nog niet vervulde opdrachten bezit en 'vette' ontvangsten verwacht, moet trachten het einde van het spel uit te stellen door geen openbare opdracht meer uit te kiezen.

Wie echter geen grote ontvangsten meer kan innen, moet zijn best doen het einde van het spel zo snel mogelijk te veroorzaken.

Twee situaties kunnen dit verduidelijken :

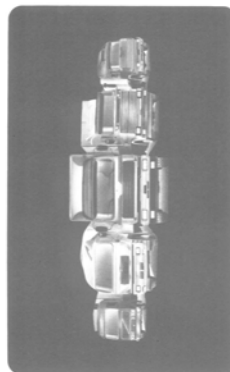
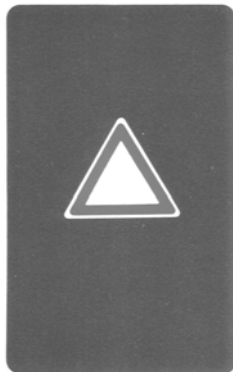
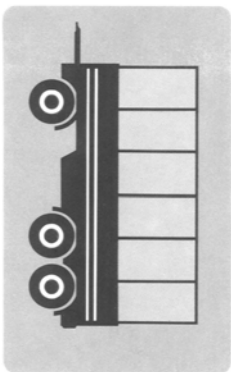
Situatie 1 : Speler A heeft zijn laatste opdracht afgewikkeld en er ligt nog een openbare opdracht klaar. Speler B gelooft het meeste geld te hebben en verwerft de laatste openbare opdracht, om daarmee het spel onmiddellijk te beëindigen.

Situatie 2: Speler A heeft zijn laatste opdracht afgewikkeld, en gelooft ook het meeste geld te hebben. Er ligt nog een openbare opdracht open. A zal nu onmiddellijk proberen de openbare opdracht te verkrijgen.

Daarbij kan het volgende gebeuren :

- Brengt een andere speler bod 1 uit, staat A hem de laatste openbare opdracht af. Daar hij zelf geen opdracht meer heeft, eindigt het spel daarmee onmiddellijk.
- Geen speler doet een bod. A bekommt de opdracht kosteloos en probeert nu deze zo snel mogelijk uit te voeren, voordat andere spelers hun geldbedrag wezenlijk kunnen verhogen.

Bemoeit A zich niet om de laatste openbare opdracht, hebben de andere spelers wezenlijk meer tijd hun opdrachten tot een goed einde te brengen en zo hun winst te verhogen.



# Vereenvoudigde spelwijze

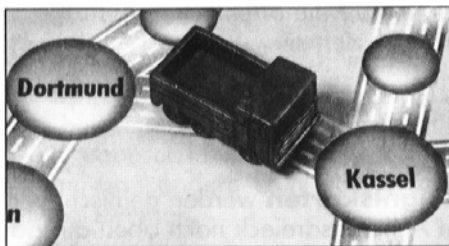
Hier kunnen al kinderen van 8 jaar probleemloos meespelen. Het onderscheid met de basisspelregels omvat volgende essentiële en wezenlijke punten :

1. Er zijn geen aanhangwagens, wat betekent dat de laadcapaciteit tot maximaal 6 goederen is beperkt.
2. De openbare opdrachten worden niet per opbod verkocht, maar kunnen eenvoudig bij het bereiken van de startplaats op een gegeven ogenblik worden verkregen.
3. Het startkapitaal bedraagt slechts 2.000 DM.

Op de volgende bladzijden vindt u de vereenvoudigde spelwijze.

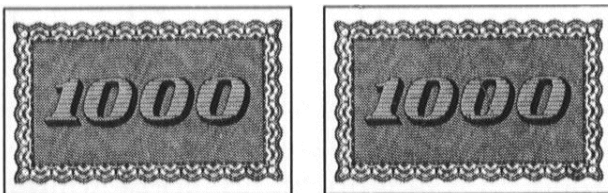
## Spelvoorbereiding

De vrachtwagens worden onder de spelers verdeeld. Ieder zet zijn vrachtwagen op een willekeurig veld op het speelbord; het mag echter geen stad zijn. Op een veld mag slechts één vrachtwagen staan. De keuze van de startplaats moet gebeuren, voordat de opdrachtkaarten worden verdeeld !



De goederen worden op de grijze laadplaats van het speelplan gelegd, evenals het verkeersopstoppingsbord en het bouwterreinbord, die in de ronde plasticen voetjes worden gestoken.

Als startkapitaal ontvangt iedereen 2.000 DM in kleine bankbiljetten. Een expediteur neemt de bank over en beheert het speelgeld.



De opdrachtkaarten worden geschud en uitgedeeld. Iedere expediteur ontvangt 5 opdrachten in de hand. Hij moet overleggen in welke volgorde hij zijn 'eigen' opdrachten wil uitvoeren en ordent ze in overeenstemming met deze route. De tabel op de hieronder afgebeelde opdrachtkaarten is bij deze vereenvoudigde spelwijze van geen belang.

TRANSPORT-AUFTRAG			
MILANO ↓ HAMBURG			
③ Waren		Frachterlös	
		4200,-	
ANGEBOT	KOSTEN	ERLÖS	
1	700,-	3500,-	
2	1400,-	2800,-	
3	2100,-	2100,-	
4	2800,-	1400,-	
5	3600,-	600,-	

TRANSPORT-AUFTRAG			
HANNOVER ↓ MÜNCHEN			
③ Waren		Frachterlös	
		2400,-	
ANGEBOT	KOSTEN	ERLÖS	
1	300,-	2100,-	
2	600,-	1800,-	
3	900,-	1500,-	
4	1300,-	1100,-	
5	1800,-	600,-	

TRANSPORT-AUFTRAG			
STUTTGART ↓ BERLIN			
③ Waren		Frachterlös	
		2700,-	
ANGEBOT	KOSTEN	ERLÖS	
1	400,-	2300,-	
2	800,-	1900,-	
3	1200,-	1500,-	
4	1600,-	1100,-	
5	2100,-	600,-	

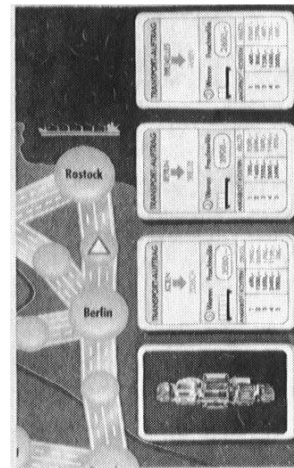
TRANSPORT-AUFTRAG			
FLENSBURG ↓ MANNHEIM			
② Waren		Frachterlös	
		1800,-	
ANGEBOT	KOSTEN	ERLÖS	
1	300,-	1600,-	
2	400,-	1400,-	
3	600,-	1200,-	
4	900,-	900,-	
5	1200,-	600,-	

TRANSPORT-AUFTRAG			
TRIESTE ↓ GENEVE			
③ Waren		Frachterlös	
		2700,-	
ANGEBOT	KOSTEN	ERLÖS	
1	400,-	2300,-	
2	800,-	1900,-	
3	1200,-	1500,-	
4	1600,-	1100,-	
5	2100,-	600,-	

Als openbare opdracht worden nog eens 10 opdrachten van de overgebleven kaarten afgeteld en als een verdeckte stapel op één van de vier blauwe velden van het speelplan gelegd.

Daarvan worden 3 opdrachten open op de blauwe velden daarnaast gelegd. Dit zijn de openbare opdrachten, die alle spelers kunnen verwerven.

De overgebleven opdrachtkaarten worden opzij gelegd, zij worden voor enkele gebeurtenissen noch gebruikt.



**Hint :** Met het aantal eigen en openbare opdrachten wordt de tijdsduur van een spel bepaald. Wie langer wil spelen, verhoogt de openbare opdrachten, wie korter wil spelen, vermindert ze.

De gebeurteniskaarten worden geschud en met de roodwitte gevarendriehoek naar boven op het overeenkomstige veld van het speelplan gelegd.

## Spelverloop

Diegene die het hoogste aantal ogen gooit, begint het spel. Om de beurt dobbelt dan iedere expediteur en rijdt met zijn vrachtwagen overeenkomstig het aantal ogen van zijn dobbelsteen in willekeurige richting verder.



Ieder veld kan slechts door één vrachtwagen bezet worden. Achteropkomende vrachtwagens moeten eventueel op het voorafgaande vrije veld blijven staan.

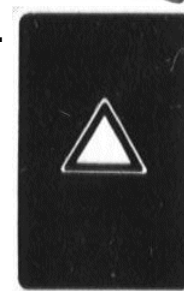
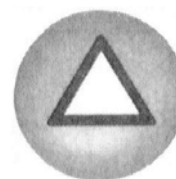
Inhalen en in tegenovergestelde richting voorbijrijden is evenwel in deze versie veroorloofd. Principieel bestaat zetplicht, overtollige ogen kunnen evenwel bij het bereiken van het startveld en doelveld, evenals voor een bouwterreinbord of een verkeersopstoppingsbord wegvallen.



**Gebeurtenisvelden zijn met een roodwitte gevarendriehoek gekenmerkt.**

Wie met zijn vrachtwagen op zulk een veld komt, moet een gebeurteniskaart nemen en de voorgeschreven actie uitvoeren.

Na het uitvoeren komt die kaart weer onder de stapel.

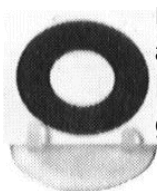


## Werken in uitvoering

Wie een 1 werpt, zet zijn vrachtwagen een veld verder en moet dan het ronde bouwterreinbord (verbodsbord) in het spel brengen,

respectievelijk verplaatsen. Dit bord verspert het betreffende traject totaal en dwingt alle vrachtwagens op dit traject tot een omweg, respectievelijk wachten.

Dit bord mag niet op een stad, bezet veld en het traject Hamburg - Flensburg geplaatst worden.



Het verkeersopstoppingsbord telt slechts voor één ronde en wordt bij sommige gebeurteniskaarten ingezet.

Het mag enkel op een onbezet veld gezet worden. Ook daardoor kan men andere vrachtwagens tot wachten of tot een omweg dwingen.



Iedere opdrachtkaart toont een startplaats en een aankomstplaats. Wie bij de startplaats van een eigen opdracht (overtollige dobbelsteenpunten vervallen) aangekomen is, mag het aantal goederen op zijn vrachtwagen laden, die door de transportopdracht aangegeven wordt. De goederen worden uit de voorraad van de laadplaats genomen. Tegelijkertijd legt men die opdrachtkaart open voor zich op de tafel. Dit is het teken dat bij deze opdracht enkel nog naar de eindbestemming gereden moet worden.

Verder rijden mag men pas bij de volgende beurt. Men kan dan onmiddellijk in de richting van de eindbestemming rijden of naar een andere startplaats, om bijkomende goederen te laden, om aldus het laadvlak van de vrachtwagen beter te benutten. Let er op, dat iedere vrachtwagen een laadcapaciteit van maximaal 6 goederen heeft, die niet overschreden mag worden. Wanneer de goederen in de hoogte worden gezet, passen juist 6 goederen op het laadvlak. Een opdracht moet steeds geheel uitgevoerd worden ; het is niet toegelaten een gedeeltelijke lading af te leveren.

Wie bij een doelveld (overtollige dobbelsteenogen vervallen) aankomt, mag de goederen van de opdracht afladen. Deze komen weer bij de voorraad op de laadplaats terug. De transportopdracht is afgehandeld. De expediteur krijgt de opbrengst door de bank uitbetaald en de kaart wordt afgelegd. Verder rijden mag men pas bij de volgende beurt: of naar een nieuwe startplaats of, wanneer men nog goederen geladen heeft, naar het volgende doel.

**aantal goederen die moeten worden getransporteerd**

**TRANSPORT OPDRACHT**

HEIST-OP-DEN-BERG

↓

AKEN

---

② Goederen
Opbrengst

2600,-

OFFERTE	KOSTEN	OPBRENGST
1	400,-	2200,-
2	800,-	1800,-
3	1200,-	1400,-
4	1600,-	1000,-
5	2000,-	600,-

**startveld**

**doelveld**

**betaling door de bank**

**deze tabel speelt niet mee in de eenvoudige versie**

Openbare opdrachten liggen open op het speelbord (blauwe velden) en kunnen door iedere expediteur verworven worden. Wie als eerste de startplaats van een openbare opdracht bereikt, mag de overeenkomstige opdracht nemen. Kan men de goederen onmiddellijk in zijn vrachtwagen laden, wordt de opdracht open voor de expediteur op de tafel gelegd. Wil men de goederen eerst later laden, neemt men de opdracht in de hand. Om te laden moet de startplaats nogmaals aangereden worden.

Na het verwerven van een openbare opdracht wordt weer een nieuwe kaart van de verdeckte stapel blootgelegd. Dit gaat zolang als de laatste (de tiende) opdracht omgedraaid wordt.

## Einde van het spel

Twee factoren leiden tot het onmiddellijke einde van het spel :

Er mogen geen openbare opdrachten meer voorhanden zijn en één expediteur moet al zijn opdrachten hebben vervuld.

De volgorde waarin deze beide situaties zich voordoen heeft daarbij geen belang.



Overwinnaar is die expediteur die bij het einde van het spel de meeste cash bijeengegaaard heeft. Niet uitgevoerde opdrachten brengen niets meer op.