

Wolfgang Kramer

AUF ACHSE

DAS SPIEL UM BRUMMIS, FRÄCHTEN UND MONETEN

Ein unterhaltsames Familienspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

IL GIOCO DI CARICHI, GRANA E MOTORI ROMBANTI

Un divertente gioco per famiglie per 2-6 giocatori da 10 anni in su



Regolamento del gioco





Carichi, grana e motori rombanti sono alla base dell'attività di trasporto commerciale fra Flensburg e Verona. La competizione fra i trasportatori richiede un'attenta pianificazione del percorso, una tesa battaglia sui prezzi ed una gestione ottimale della capacità di carico del proprio camion. Continuamente si verificano vari eventi che possono rendere la vita più facile o più difficile agli autotrasportatori. Una saggia pianificazione e – come spesso accade nella vita – una dose di fortuna forniranno il vantaggio sperato.



Obiettivo del gioco

L'obiettivo è quello di evadere la quantità di Ordini più redditizi e quindi di guadagnare più denaro possibile. Alla fine della partita vince il giocatore che possiede più soldi.

Preparazione

Le Merci vengono collocate sulla Zona di Carico del Tabellone. Il Segalino Ingorro e il Segalino Lavori in Corso vengono inseriti nei loro supporti di plastica e messi vicino al Tabellone. Le Carte Evento vengono mischiate e messe coperte nello spazio corrispondente del Tabellone.



Ogni giocatore riceve un **capitale di partenza di 5.000,- €**. Il resto delle Banconote vengono amministrare da un giocatore che gestisce la Banca.

Le Carte Ordine di Trasporto (OdT o Ordini nel seguito) vengono mischiate per bene ed ogni giocatore prende 3 Ordini che terrà in mano nascosti agli altri. Ora, a seconda del numero di giocatori, si prendono tante carte quante indicate in tabella:

2 giocatori	12 carte
3 giocatori	16 carte
4 giocatori	20 carte
5 – 6 giocatori	24 carte

e queste vanno a formare un mazzetto coperto posto in fianco al Tabellone. Il resto delle carte vengono riposte nella scatola. Dal mazzetto coperto di OdT vengono pescate le prime 4 carte e vengono messe scoperte sugli spazi per gli Ordini del Tabellone.

Ogni giocatore sceglie un Camion e lo posiziona su una casella qualsiasi del Tabellone. Per la scelta del luogo di partenza i giocatori possono prima esaminare le proprie carte Ordine di Trasporto e possono piazzare il proprio Camion anche in una città che è la Città di Partenza di uno dei propri Ordini.



Svolgimento del gioco

Tirare i dadi e viaggiare

Inizia il giocatore che in questo mese ha percorso in strada la distanza maggiore. Chi è di turno tira entrambi i dadi e muove il proprio Camion, in qualsiasi direzione, del numero di spazi corrispondente al numero di **uno** dei dadi. In ogni casella ci possono essere al massimo due Camion, mentre in ogni città ce ne possono essere quanti se ne vogliono. Punti del dado in eccesso possono essere ignorati se si giunge in una Città di Partenza o in una Città di Arrivo, così come pure se ci si trova davanti ad un segnalino Lavori in Corso o Ingorgo. Entrambi i Traghetti vengono utilizzati come normali caselle (Rotterdam - Flensburg 3 punti del dado e Flensburg - Rostock 2 punti) e non comportano costi aggiuntivi.

Chi ha tirato e scelto un 6 può decidere di muovere da 1 a 6 caselle. In questo modo sarà più facile fermarsi esattamente in una città e poter acquistare Ordini di Trasporto pubblici.

Le **Caselle Evento** sono contrassegnate con un triangolo bianco col bordo rosso. Chi si ferma su una di queste caselle senza rinunciare a punti del dado, **deve** pescare una Carta Evento dal mazzo ed eseguire l'azione ivi descritta. Dopo averle risolte, le Carte Evento vengono scartate dal gioco.

Se un giocatore non riesce a pagare quanto previsto da una Carta Evento, tiene la Carta davanti a sé finché non sarà in grado di pagare il doppio dell'ammontare indicato.

Nota: gli Eventi sulle Carte Evento sono per lo più positivi.

Lavori in Corso: Chi tira e sceglie un 1 ai dadi (o decide che un 6 ai dadi valga 1), viaggia per uno spazio col suo Camion e deve successivamente mettere in gioco il segnalino Lavori in Corso, o sposterlo qualora fosse già in gioco. Questo segnalino va messo su una casella del tabellone e sbarrata il tratto di strada interessato. Non può essere messo su una città o sulla casella in cui si trova.

Il **segnalino Ingorgo** resta in gioco ogni volta solo per un turno e viene posizionato grazie ad alcune Carte Evento. Anche per questo segnalino i Camion sono costretti ad attendere o ad effettuare una deviazione forzata.



Ordini:

Transport-Auftrag
Hannover ← Città di Partenza
München ← Città di Arrivo

Numero di Merci che devono essere trasportate: **3** Waren

Frachterlös: **2400,-** ← Pagamento da parte della Banca

Angebot	Kosten	Erlös
1	300,-	2100,-
2	600,-	1800,-
3	900,-	1500,-
4	1300,-	1100,-
5	1800,-	600,-

← Ricavo netto

Costo dell'OdT Pubblico

Ogni Carta OdT indica una Città di Partenza ed una Città di Arrivo. Chi desidera evadere un Ordine, deve possedere l'Ordine e deve, una volta giunto nella Città di Partenza di quell'Ordine (si può rinunciare a punti del dado in eccesso), **scoprire** la Carta OdT ponendola sul tavolo davanti a sé e caricare sul proprio Camion il numero di Merci indicato nella Carta stessa. Il giocatore può proseguire il viaggio dal turno successivo. Egli non deve quindi dirigersi subito verso la Città di Arrivo, ma può giungere in altre Città di Partenza in modo da utilizzare al meglio la sua capacità di carico.

Chi si trova in una città e si aggiudica una Carta OdT che riporta quella città come Città di Partenza, può subito porre la carta in tavola e caricare sul Camion le Merci corrispondenti.

Non appena un giocatore giunge in una Città di Arrivo col suo Camion (eventualmente rinunciando a punti del dado in eccesso), scarica le Merci di quell'Ordine e le ripone nella riserva sulla Zona di Carico del Tabellone. L'OdT viene messo in una pila degli scarti ed il giocatore riceve dalla Banca il Pagamento per il trasporto.

Dopo che un giocatore ha concluso il suo turno, tocca al giocatore successivo in senso orario.

Attenzione: ogni Camion può caricare al massimo 6 Merci. Ogni Ordine deve essere sempre evaso completamente. Non è possibile consegnare solo parte del carico. Quando ad un giocatore non basta la capacità di carico del proprio Camion, può acquistare un Rimorchio.

Rimorchi: chi desidera trasportare più di 6 Merci, può acquistare, quando è di turno, quanti Rimorchi vuole, della capacità di 4 o 6 Merci. Il giocatore pone la Carta Rimorchio acquistata sul tavolo davanti a sé e all'occorrenza ci carica su le Merci aggiuntive. Una Carta Rimorchio resta di proprietà del giocatore per il resto della partita. Chi vende il proprio Rimorchio prima della fine della partita riceve 500 € di rimborso, indipendentemente dalla grandezza del Rimorchio. Chi possiede ancora un Rimorchio alla fine della partita non riceve denaro. Esso è privo di valore. Sono disponibili:



Quattro Rimorchi grandi con posto per 6 Merci aggiuntive al prezzo di 3000 € per Rimorchio e



quattro Rimorchi piccoli con una capacità di 4 Merci aggiuntive al prezzo di 2000 € per Rimorchio.

Ordini di Trasporto pubblici:

Quando un giocatore ha utilizzato per intero il punteggio del dado ed è giunto così col suo Camion in una **qualsiasi** città, può scegliere uno dei 4 Ordini scoperti sul Tabellone, manifestando il proprio interesse per quell'OdT. Se il giocatore ha rinunciato a punti del dado, perché è giunto in città per caricare o scaricare o in seguito ad una Carta Evento, allora non può scegliere alcun OdT pubblico. Nota l'interesse del giocatore per un Ordine, gli altri che ne sono interessati (o che ne intendono alzare il costo) possono puntare su quell'Ordine.

Tutti i giocatori a turno possono fare un'offerta, come in un'asta. Il giocatore alla sinistra di chi ha scelto l'Ordine può per primo fare un'offerta o passare. Poi seguono gli altri a turno. Il giocatore che ha scelto l'Ordine è in una posizione di vantaggio. Non ha bisogno di fare un'offerta superiore rispetto ai suoi concorrenti per aggiudicarsi l'Ordine. Gli basta pareggiare l'ultima offerta. I giocatori che non hanno ancora passato, possono, nel successivo turno di offerta, incrementare l'ultima offerta o passare.

Per semplicità, le offerte sono numerate da 1 a 5 sulle Carte e riportano in tabella anche i corrispondenti costi così come pure i ricavi netti.

Il giocatore che si aggiudica l'Ordine deve pagare immediatamente alla Banca il costo indicato in tabella. Non si può fare credito. Se nessun altro giocatore fa un'offerta, il giocatore che ha scelto l'Ordine se lo aggiudica senza pagare.

Il giocatore tiene la carta OdT in mano e la può porre in tavola quando giungerà nella Città di Partenza oppure anche subito qualora si trovi già nella Città di Partenza ed abbia a disposizione abbastanza spazio libero per il carico.

Ogni volta che si crea uno spazio vuoto fra gli OdT sul Tabellone, gli altri scivolano in direzione delle Freccette a riempire il vuoto. Nello spazio vuoto, che si verrà a trovare ora nell'angolo del Tabellone, si pone un nuovo OdT pescato dal mazzo.

Esempio:

Ci sono 4 giocatori (ROSSO, GIALLO, BLU e VERDE). Il ROSSO sceglie l'OdT Berlin-Trieste. Il GIALLO passa. Il BLU salta l'Offerta 1 e offre subito 2. Pure il VERDE è eventualmente interessato e offre 3. Il ROSSO ci sta. Egli ha scelto l'OdT e non ha bisogno di rilanciare. Il BLU passa. Il VERDE rilancia ancora a 4. Ora anche il ROSSO passa. Quindi si aggiudica l'OdT il VERDE che paga subito alla Banca 2800 €. All'Arrivo riceverà 3900 €, così il suo ricavo netto sarà di 1100 €.

Ogni volta che un giocatore giunge col suo Camion in una città senza rinunciare a punti del dado, e non ha interesse per alcun Ordine di Trasporto pubblico, l'Ordine che si trova più vicino alla Zona di Carico del Tabellone viene eliminato dal gioco. Immediatamente gli altri Ordini scivolano in direzione delle Freccette e nello spazio vuoto che si crea nell'angolo del Tabellone verrà posto un nuovo OdT pescato dal mazzo. La rinuncia di Ordini di Trasporto pubblici è una buona opzione, specialmente verso la fine della partita, per accelerare il gioco.

Fine della partita

La partita finisce immediatamente quando non ci sono più Ordini di Trasporto pubblici sul Tabellone e un giocatore ha evaso tutti i suoi Ordini. La sequenza con cui accadono i due eventi non ha importanza. Il giocatore con più soldi vince la partita. Gli Ordini non completati non danno alcun incremento agli utili.

Variante semplificata per bambini da 8 anni

Valgono le regole base, con le seguenti modifiche:

1. Nella fase di Preparazione ogni giocatore prende in mano 5 carte.
2. Il mazzo di Ordini di Trasporto pubblici è formato solo da 10 carte. Da questo vengono poi pescati 4 Ordini da mettere sugli appositi spazi sul Tabellone.
3. Le Carte Rimorchio non vengono utilizzate. Ogni Camion ha la capacità di carico di sole 6 Merci.
4. Chi per primo arriva alla Città di Partenza di un OdT pubblico prende per sé il corrispondente Ordine. Gli Ordini non vengono messi all'asta! Si possono quindi caricare subito le Merci necessarie sul proprio Camion e porre la carta davanti a sé. Se le Merci dovranno essere caricate in seguito, la carta verrà tenuta in mano. Per effettuare il carico bisognerà quindi giungere di nuovo nella Città di Partenza.

Successivamente si estrae una nuova Carta OdT. In questa variante le Freccette non hanno alcun significato. Le tabelle delle offerte sulle Carte OdT pure non hanno significato.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

