

# **Auf Achse**

## **(Sull'Asse)**

di Wolfgang Kramer  
Edito da F.X. Schmid  
Spiel des Jahres 1997

Gioco per 2-6 giocatori.

Durata: 1-2 ore.

### **Contenuto**

- 1 Plancia,
- 6 Camion,
- 8 Carte Rimorchio (4 da 4 colli, 4 da 6 colli),
- 48 Beni,
- 52 Carte Contratto (Transport-Auftrag),
- 31 Carte Evento,
- 1 Dado,
- 1 Segnalino Lavori Stradali,
- 1 Segnalino *Stau* (Ingorgo),
- Carte Denaro (DM).

### **Scopo del Gioco**

Possedere la maggiore quantità di denaro alla fine del gioco.

### **Preparazione**

Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie un colore e mette il rispettivo camion su uno spazio circolare (arancione) della mappa che non sia una città (ovvero senza nome). Due camion non possono mai stare nello stesso spazio. Posizionare i beni e i segnalini Ingorgo e Lavori Stradali nel riquadro grigio sul tabellone.

Dopo aver posizionato il proprio camion, ogni giocatore riceve un capitale iniziale di 5000 DM. Le carte contratto vengono mescolate e ne vengono date 3 nascoste ad ogni giocatore. Queste carte rappresentano i suoi contratti privati. Ogni giocatore può consultarli in qualsiasi momento e metterli nell'ordine in cui intende evaderli. Ciascuno di questi contratti resta coperto finché non ne viene iniziata l'esecuzione (ovvero finché i beni non vengono caricati sul camion).

Un certo numero (indicato dalla seguente tabella) di contratti viene mescolato e costituisce il mazzo dei contratti pubblici, che viene posto vicino al tabellone.

| <i>Numero Giocatori</i> | <i>Numero Contratti</i> |
|-------------------------|-------------------------|
| 2                       | 12                      |
| 3                       | 16                      |
| 4                       | 20                      |
| 5 o 6                   | 24                      |

Le prime 4 carte del mazzo vengono scoperte e poste negli appositi spazi blu sul tabellone.

Le carte evento vengono mescolate e posizionate a faccia in giù nell'apposito spazio sul tabellone, su cui è disegnato il triangolo bianco e rosso.

## **Svolgimento del Gioco**

Decidere in modo casuale il primo giocatore. Il gioco prosegue quindi in senso orario. Ciascun giocatore inizia il proprio turno lanciando il dado.

Se il risultato è 1, il giocatore può muovere il suo camion di uno spazio, e inoltre può spostare il segnalino di Lavori Stradali (vedi sezione Lavori Stradali).

Se il risultato è un numero compreso fra 2 e 5, il giocatore deve muovere il camion di quel numero di spazi. Il camion deve essere mosso esattamente del numero di spazi pari al risultato del dado. Ciascuno spazio sul tabellone può essere occupato da un solo camion. Un camion che con un lancio concluderebbe il suo movimento su uno spazio già occupato si deve fermare nel primo spazio libero precedente alla destinazione.

Comunque, è sempre possibile superare un camion. Se la strada è libera, il camion deve essere mosso di un numero di spazi pari al risultato del lancio. *L'unica eccezione si ha nel caso in cui il camion raggiunga la città di partenza o di destinazione di uno dei suoi contratti, oppure se viene incontrato uno dei due segnalini Ingorgo o Lavori Stradali.*

Se il risultato è 6, allora il giocatore può spostare il camion di un qualsiasi numero di spazi a sua scelta fra 1 e 6. In questo modo è possibile raggiungere esattamente una città (dove è possibile mettere all'asta un contratto pubblico).

### **Spazi evento**

Gli spazi che contengono il triangolo bianco e rosso sono spazi evento. Un giocatore che termina il suo movimento su uno di questi spazi deve pescare una carta evento immediatamente ed eseguire le azioni indicate. Quindi riposiziona la carta sotto il mazzo degli eventi.

### **Contratti privati**

Ogni carta contratto riporta, nella parte alta una città di partenza e una città di destinazione. Se un giocatore raggiunge una città che è la partenza di uno dei contratti, si può fermare su tale città (anche se il punteggio del dado è più alto), mostrare a tutti il contratto e caricare sul camion la quantità di beni indicata dalla carta. Il contratto resta

scoperto davanti al giocatore fino all'evasione dello stesso. Il giocatore si può muovere dalla città nel turno successivo, sia verso la città di destinazione che verso la città di partenza di un altro contratto, per caricare altri beni sul camion. **La capienza di un camion è di sei beni, a meno che non si possieda un rimorchio.** Per poter caricare e quindi iniziare l'evasione di un contratto è necessario avere spazio sufficiente per caricare tutti i beni indicati sulla carta.

Quando un camion raggiunge la città di destinazione di uno dei contratti che sono attualmente in fase di svolgimento (eventuali punti movimento in eccesso possono essere trascurati), i beni indicati dal contratto vengono scaricati nel riquadro grigio sul tabellone, e il giocatore riceve il compenso indicato sul contratto (cifra indicata nell'ovale sotto la scritta *Frachterlös*). La carta contratto viene quindi scartata. Il camion può lasciare la città di destinazione nel turno seguente.

### Rimorchi

Ciascun giocatore, durante il proprio turno, può comprare un qualsiasi numero di carte rimorchio. Inizialmente, sono disponibili 2 tipi di rimorchio con diversa capacità: quello di capacità 6 costa 3000DM, mentre quello di capacità 4 costa 2000DM. Quando un rimorchio viene comprato, la carta viene posta scoperta davanti al giocatore, che la mantiene fino alla fine del gioco. Una volta che i 6 spazi sul camion sono occupati, i beni possono essere caricati negli spazi del rimorchio. Tutte le volte che viene raggiunta una città di destinazione di un contratto, i rimorchi vengono sempre scaricati per primi. Alla fine del gioco i rimorchi posseduti da ciascun giocatore non hanno alcun valore.

### Contratti Pubblici

Ciascun giocatore può ottenere contratti aggiuntivi, vincendo all'asta dei contratti pubblici. L'asta per questi contratti si svolge nel modo seguente:

1. Quando un camion (vuoto o carico) termina il suo movimento su una città, il giocatore può, se lo desidera, mettere all'asta uno dei 4 contratti pubblici disponibili sul tabellone.

| <i>Esempio di Carta Contratto</i> |         |                |
|-----------------------------------|---------|----------------|
| ORDINE DI TRASPORTO               |         |                |
| FRANKFURT                         |         |                |
| V                                 |         |                |
| FLENSBURG                         |         |                |
| 2 Beni                            |         | Ricavo 1600,-- |
| N. Offerta                        | Costo   | Guadagno       |
| 1                                 | 200,--  | 1400,--        |
| 2                                 | 400,--  | 1200,--        |
| 3                                 | 600,--  | 1000,--        |
| 4                                 | 800,--  | 800,--         |
| 5                                 | 1000,-- | 600,--         |

2. Tutti i giocatori, in qualsiasi ordine, possono fare delle offerte per aggiudicarsi il contratto, come in una normale asta. Per semplificare il processo dei rilanci, è possibile offrire solo una delle 5 cifre riportate sul contratto. La parte inferiore di ciascuna carta riporta una tabella con il numero dell'offerta (*Angebot*), il costo di tale offerta (*Kosten*) e il guadagno (*Erlös*) che si ottiene una volta che il contratto viene evaso. Non si possono fare offerte diverse da quelle riportate sulla tabella. Se nessun altro giocatore, oltre a quello che ha messo all'asta il contratto, fa un'offerta, allora il giocatore riceve il contratto gratuitamente.
3. In caso di parità di offerta, il giocatore che ha messo all'asta il contratto ha il diritto di acquistarlo. Il giocatore che mette all'asta il contratto lo può acquistare subito, pagando alla banca l'offerta massima.
4. Il vincitore dell'asta paga il costo totale alla banca. La cifra va pagata per intero, e non sono ammessi prestiti. Il contratto pubblico appena acquisito viene aggiunto ai contratti privati che il giocatore tiene nascosti in mano. Se il giocatore che ha vinto il contratto si trova già sulla città di partenza, allora può caricare subito il camion, se ha spazio a sufficienza.
5. Dopo che un contratto pubblico è stato venduto, questo viene rimpiazzato sul tabellone da una nuova carta pescata dalla cima del mazzo.

*Il numero di contratti pubblici determina la lunghezza del gioco, e quindi è possibile variare il numero di carte inizialmente poste nel rispettivo mazzo, per ottenere la durata del gioco desiderata.*

## **Prestiti**

I prestiti non sono ammessi nel gioco. L'unica eccezione si ha con le carte evento. Se una carta evento impone il pagamento di una cifra di cui il giocatore non dispone, allora tale carta viene posta davanti al giocatore finché non può pagare il doppio della cifra richiesta.

## **Lavori Stradali**

Se un giocatore ottiene un 1 con il lancio del dado, allora muove il suo camion di uno spazio e poi deve spostare obbligatoriamente il segnalino di Lavori Stradali. Il segnalino non può essere posizionato su una città, su uno spazio occupato o nello spazio fra Hamburg e Fensburg. Il segnalino blocca completamente il percorso e obbliga i camion a scegliere strade alternative o ad aspettare un ulteriore spostamento del blocco stradale.

## **Ingorgo**

Il segnalino ingorgo viene messo in gioco dalle apposite carte Evento, e resta in gioco per un round completo. Lo spazio in cui è posto non può essere attraversato finché il segnalino resta in gioco. Se un camion si trova già sullo spazio occupato dall'ingorgo, può lasciare la città in ogni direzione. Un giocatore può scaricare beni nella città in cui è presente l'ingorgo.

## **Fine del Gioco**

Il gioco finisce se si verificano entrambe le seguenti condizioni:

1. Non ci sono più contratti pubblici a disposizione, E
2. Un giocatore ha evaso tutti i suoi contratti (non ha più carte contratto in mano o davanti a sé).

Il vincitore è colui che possiede alla fine del gioco la maggiore quantità di denaro.  
Contratti parzialmente evasi non contano niente.

## CARTE EVENTO DI AUF ACHSE

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Bahnverladung</b>              | Per il tuo contratto più distante, utilizzi la ferrovia. <i>Resta al tuo posto e ricevi immediatamente la somma del tuo contratto con la maggiore distanza. Scarica i beni. Paga 1000 DM alla ferrovia (banca). Se non hai beni caricati sul camion, scarta questa carta senza effetto.</i> |
| <b>Beifahrer</b>                  | Il tuo camion ha due piloti. Puoi guidare notte e giorno e raggiungere i tuoi clienti più rapidamente. <i>Ritira il dado.</i>   |
| <b>Dokumente</b>                  | I tuoi documenti sono incompleti. <i>Vai immediatamente, senza tirare il dado, alla città più vicina in direzione opposta al tuo attuale senso di marcia, per recuperare gli incartamenti</i>   |
| <b>Fahrtenschreiber</b>           | Il registratore di viaggio indica che hai superato la massima distanza percorribile in un giorno. <i>Salta il tuo prossimo turno mentre riposi.</i>   |
| <b>Familiennachwuchs</b>          | La moglie del tuo pilota ha partorito. <i>Vai direttamente alla tua prossima destinazione, senza tirare il dado, e scarica i beni.</i>  |
| <b>Fracht Dumping</b>             | Volevi sottrarre un cliente importante ad un tuo concorrente offrendo tariffe sottocosto. Poiché sei stato scoperto, <i>devi dare uno dei contratti che non stai movimentando al concorrente alla tua destra.</i>   |
| <b>Freundlicher Kundenservice</b> | I tuoi clienti sono amichevoli e ben informati. <i>Pesca un contratto aggiuntivo fra quelli che sono stati rimossi all'inizio del gioco.</i>  |
| <b>Gute Routenplanung</b>         | Nuovi piani di viaggio vengono preparati in modo da rendere il trasporto più economico. <i>Puoi spostarti fino alla prosima città non occupata senza tirare il dado.</i>  |
| <b>Hilfe, Diebe!</b>              | Durante una pausa, il tuo camion viene derubato. <i>Riponi i beni nel magazzino, ma trattieni il contratto.</i> Puoi ricaricare i beni e consegnarli più avanti nel gioco. <i>Guadagni 1000 DM per ogni contratto che stai movimentando.</i>  |
| <b>Inspektion</b>                 | In una dei tuoi prossimi viaggi, <i>fermati a München</i> , per un'ispezione. <i>Quando arrivi lì, dai questa carta al giocatore alla tua sinistra. Ritira il dado. Chi ha questa carta alla fine del gioco, paga 1000 DM.</i>  |
| <b>Motivation</b>                 | I pagamenti puntuali e la buona organizzazione aumentano la motivazione dei tuoi camionisti. <i>Puoi avanzare – immediatamente o in un secondo momento – di 1, 2, oppure 3 spazi.</i> Tieni questa carta davanti a te finché non l'hai usata.   |
| <b>Pannenhilfe</b>                | Trovi un tuo collega con il camion in panne. Se vuoi, puoi fermarti ad aiutarlo. <i>Decidi se perdere un turno e guadagnare 1000 DM oppure continuare normalmente.</i>  |
| <b>Polizeikontrolle</b>           | La polizia ha scoperto che hai manomesso il tuo registratore di viaggio. <i>Paga una multa di 500 DM.</i>   |
| <b>Radarfalle</b>                 | Hai superato la velocità massima consentita di 40 km/h. <i>Paga una multa di 500 DM.</i>  |
| <b>Road Runner ruft Teddybär</b>  | Col baracchino riesci ad avvisare un collega di un ingorgo inatteso. <i>Tu e un altro giocatore di tua scelta potete muovervi immediatamente di 1, 2, oppure 3 spazi aggiuntivi.</i>  |

|  |  |
|--|--|
| <b>Schneestürme</b>                                      | Un improvvisa nevicata rende il traffico caotico in Europa Centrale. <i>Puoi muovere tutti i camion (compreso il tuo) di 1, 2, oppure 3 spazi in qualsiasi direzione.</i>  |
| <b>Schnelle Verladung</b>                                | Una nuova rampa e più caricatori riducono i tuoi tempi di attesa. <i>Al tuo prossimo contratto, puoi ritirare il dado e muoverti subito dopo aver caricato il camion.</i> Tieni questa carta davanti a te finché non l'hai usata.  |
| <b>Sonderauftrag ...<br/>Flensburg</b>                   | <i>Guida fino a Flensburg in uno dei tuoi prossimi viaggi e guadagna 2000 DM.</i> Tieni questa carta davanti a te finché non l'hai fatto. <i>Se alla fine del gioco non sei mai stato a Flensburg, paga 1000 DM.</i>   |
| <b>Sonderauftrag ...<br/>Wien</b>                        | <i>Guida fino a Wien in uno dei tuoi prossimi viaggi e guadagna 2000 DM.</i> Tieni questa carta davanti a te finché non l'hai fatto. <i>Se alla fine del gioco non sei mai stato a Wien, paga 1000 DM.</i>   |
| <b>Stau in München</b>                                   | Ingorgo a München ( <i>metti il segnalino STAU su München</i> ). Per un round completo non è possibile attraversare la città. Ogni camion già presente, può lasciarla in qualsiasi direzione. Tieni questa carta davanti a te finché il round non è completo.                                |
| <b>Stau am Frankfurter<br/>Kreuz</b>                     | Ingorgo a Frankfurt ( <i>metti il segnalino STAU su Frankfurt</i> ). Per un round completo non è possibile attraversare la città. Ogni camion già presente, può lasciarla in qualsiasi direzione. Tieni questa carta davanti a te finché il round non è completo.                            |
| <b>Stau durch<br/>plötzlichen<br/>Nebeleinbruch</b>      | Ingorgo dovuto alla nebbia ( <i>metti il segnalino STAU in un qualsiasi spazio vuoto</i> ). Per un round completo non è possibile attraversare la località. Ogni camion già presente, può lasciarla in qualsiasi direzione. Tieni questa carta davanti a te finché il round non è completo.  |
| <b>Stau wegen<br/>Schaulustigen bei<br/>einem Unfall</b> | Ingorgo dovuto ad incidente ( <i>metti il segnalino STAU in un qualsiasi spazio vuoto</i> ). Per un round completo non è possibile attraversare la località. Ogni camion già presente, può lasciarla in qualsiasi direzione. Tieni questa carta davanti a te finché il round non è completo. |
| <b>Subunternehmer</b>                                    | Un collega ti aiuta a consegnare una grossa partita. <i>Tu e un giocatore a tua scelta avanzate immediatamente di 1, 2, oppure 3 spazi.</i>  |
| <b>Truckerfestival</b>                                   | Ad un raduno di camionisti il tuo mezzo vince il primo premio. <i>Guadagni 500 DM.</i>   |
| <b>Vertrauen</b>   | Uno dei clienti nota la tua impressionante puntualità. <i>Pesca un altro contratto da quelli che sono stati rimossi all'inizio del gioco.</i>  |
| <b>Vorbildliche<br/>Wartung</b>                          | Il tuo veicolo permette di risparmiare tempo e denaro grazie all'esemplare manutenzione. <i>Puoi avanzare di 1, 2, 3 oppure 4 spazi.</i>   |
| <b>Ware verdorben</b>                                    | I beni che trasportavi si sono sciupati. <i>Senza tirare il dado, torna all'ultima città dove hai caricato il camion e ricaricalo.</i> Se viaggi a camion vuoto, ignora questo evento.   |
| <b>Zollabfertigung</b>                                   | Riduci i tempi di sdoganamento. <i>Spostati, senza tirare il dado, al prossimo spazio eventi, ma non pescare la carta.</i>   |
| <b>Zollkontrolle</b>                                     | Durante un'ispezione della dogana, nel tuo carico vengono scoperte alcune scatole di sigarette non dichiarate. <i>Devi saltare un turno o pagare 500 DM di cauzione.</i>   |