

Nach dem Etappenende dreht der Start-Spieler die Karten seiner Fahr-Strecke um. Seine Fahrleistung wird errechnet und aufgeschrieben. Dann deckt der nächste Spieler seine Fahr-Strecke auf und erhält seine Kilometer gutgeschrieben usw.

Alle Karten der Fahr-Strecken und des Kilometer-Zählers werden schließlich auf den Ablagestapel geworfen. Lediglich die Karten auf der Hand verbleiben den Spielern; sie werden wieder auf 10 ergänzt. Eine neue Etappe beginnt.

■ SPIELEND E

Nach der fünften Etappe endet das Spiel. Wer insgesamt die meisten Kilometer zurückgelegt hat, ist Sieger.



Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel? Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.

Mat.Nr. 7894

	Susi	Hane	Ruth	Udo
1. Etappe				
2. Etappe	340	60	420	380
3. Etappe	60	180	330	70
4. Etappe	360	400	380	460
5. Etappe	480	160	80	320
6. Etappe	280	340	330	300
gesamt	1520	1230	1540	1530

© 1994 W. Kramer
© 1995 F. X. Schmid
D-83209 Prien



No. 70323.6

AUF ACHSE

Das Kartenspiel

Hallo Trucker,

insgesamt 5 Etappen liegen vor euch. Wer schafft die längsten Fahrstrecken? Doch aufgepaßt, manchmal könnt ihr über das Ziel hinausschießen und müßt wieder von vorne anfangen. Also legt ab und zu einmal eine Rast ein – und nutzt die freie Fahrt geschickt aus, dann bringt sie euch ein gutes Stück voran.

Los geht's! Steigt ein – gebt Gas!

Spielmaterial

1 Start-Karte, 77 km-Karten (mit km-Werten zwischen 10 und 120), 20 Aktionskarten, 12 Rastkarten. Zudem werden noch ein Blatt Papier und ein Stift zum Notieren der Punkte benötigt.



km-Karten

Diese Karten bleiben – von Runde zu Runde – bis zum Etappenende offen in der Tischmitte liegen und werden ständig aufaddiert. Wird die geforderte km-Zahl erreicht oder überschritten (z.B. 250 km bei 4 Spielern), endet eine Etappe. Die km-Karten im Kilometer-Zähler müssen nicht – wie bei der Fahrstrecke – in einer aufsteigenden Reihenfolge gespielt werden.



Rastkarten

Eine Rastkarte im Kilometer-Zähler hat keine Bedeutung; sie wird ohne Auswirkungen auf den Ablagestapel geworfen.

Aktionskarten

Es gibt vier verschiedene Aktionskarten, die alle sofort nach dem Aufdecken ausgeführt werden:



Ladung verloren

Diese Karte hat den km-Wert „-50“ und bleibt, genau wie die km-Karten, offen im Kilometer-Zähler liegen. Sie reduziert den Gesamtwert um jeweils 50 Kilometer.

Hinweis: Es vereinfacht den Überblick, wenn diese Karte, sofern möglich, mit km-Karten aufgerechnet und dann mit diesen zusammen auf den Ablagestapel geworfen wird.



Schranke

Diese Karte bedingt, daß **alle Spieler** umgehend **die zuletzt gelegte Karte** aus ihrer Fahr-Strecke **entfernen** und **offen** auf den Ablagestapel werfen müssen. Die „Schranke“ selbst kommt auch dorthin.

Freie Fahrt

Alle Spieler müssen umgehend noch eine **weitere Karte** aus ihrer Hand an ihre Fahr-Strecke **anlegen**. Anschließend wird die „Freie Fahrt“ auf den Ablagestapel geworfen.



Noch freiere Fahrt

Hier müssen alle Spieler noch **zwei Karten** aus der Hand an ihre Fahr-Strecke anlegen. Anschließend kommt sie ebenfalls auf den Ablagestapel.



III. HANDKARTEN ERGÄNZEN

Erst, wenn alle Karten im Kilometer-Zähler aufgedeckt und ausgeführt wurden, ergänzt jeder Spieler, beginnend mit dem Start-Spieler, seine Kartenhand wieder auf 10. Dann wandert die Start-Karte einen Spieler weiter – und die nächste Runde beginnt.

Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

DAS ETAPPENENDE

Eine Etappe endet, wenn **alle** Karten im Kilometer-Zähler aufgedeckt und ausgeführt wurden und **danach** die geforderte km-Zahl erreicht oder überschritten wurde.

Hinweis:

Wird das Etappenziel in einer Runde nur zeitweise überschritten, endet die Etappe damit noch nicht.

■ SPIELZIEL

Es gewinnt, wer nach 5 Etappen am weitesten gefahren ist.

■ SPIELVORBEREITUNG

Der jüngste Spieler wird zum Startspieler der ersten Runde erklärt. Er erhält die Start-Karte und legt sie offen vor sich ab.

Alle anderen Karten werden gut gemischt und reihum verdeckt an jeden Spieler 10 Karten ausgeteilt, die auf die Hand genommen werden. Die restlichen Karten werden als Aufnahmestapel in der Tischmitte bereitgelegt.

■ DER ALLGEMEINE SPIELABLAUF

Das Spiel geht über insgesamt 5 Etappen. Jede Etappe wiederum setzt sich aus mehreren Runden zusammen. Eine einzelne Runde läuft immer wie folgt ab:

I. Alle Spieler nehmen eine Karte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Dies ist der Beginn der eigenen **Fahr-Strecke**.

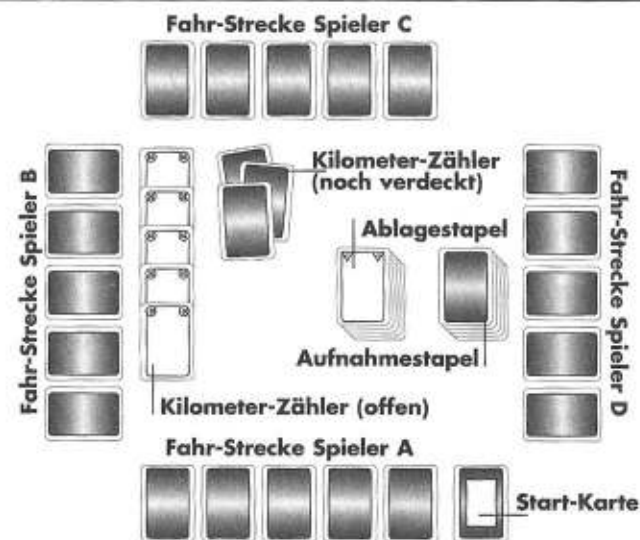
II. Dann wählen alle Spieler – beginnend mit dem Startspieler – eine weitere Karte aus und legen sie – ebenfalls verdeckt – aufeinander in die Tischmitte. Dies ist der sogenannte **Kilometer-Zähler**. Anschließend werden diese Karten aufgedeckt und ausgeführt.

III. Schließlich ergänzen alle Spieler ihre Karten wieder auf 10, und die Start-Karte wandert an den nächsten Spieler weiter.

Eine neue Runde beginnt. Wieder legt jeder zunächst eine Karte an seine Fahr-Strecke an, dann eine weitere in die Tischmitte usw. Dieser Rundenablauf wiederholt sich so lange, bis eine Etappe endet. Anschließend werden für jeden Spieler die erreichten Kilometer seiner Fahr-Strecke notiert. Dann beginnt die nächste Etappe usw.

Nach insgesamt 5 Etappen ist das Spiel zu Ende. Wer nun die höchste Gesamtkilometerzahl vorweisen kann, ist Sieger.

Verteilung der Karten auf dem Tisch während der 5. Runde (bei vier Spielern)



I. DIE FAHR-STRECKE

Jeder Spieler baut sich in jeder Etappe nach und nach eine eigene Fahr-Strecke auf. Sie gibt an, wieviel Kilometer ein Spieler zurückgelegt hat. Die Karten werden stets **verdeckt abgelegt** und erst am Etappenende aufgedeckt.



An die Fahr-Strecke darf immer nur **rechts** angelegt werden, nie links oder dazwischen.

Die Werte der km-Karten in einer Fahr-Strecke sollten stets eine **aufsteigende Reihenfolge** aufweisen,

▶ also z. B. $20 - 40 - 50 - 70 - 80 - 120$,

denn nur solche Karten kommen beim Etappenende zur Wertung. Befinden sich in einer Fahr-Strecke ein oder mehrere **Brüche**,

▶ also beispielsweise $30 - 50 - 40 - 60 - 60 - 70 - 90$, werden stets nur die km-Karten ab dem letzten Bruch gewertet (in diesem Fall also nur $60 + 70 + 90 = 220$ km).

Rastkarten dürfen ebenfalls in einer Fahr-Strecke untergebracht werden, aber möglichst nicht zwei oder mehr direkt hintereinander, da dies auch als Bruch gilt. Eine Rastkarte hat den Wert 0.

Eine Rastkarte kann auch als erste Karte der Fahr-Strecke oder zwischen zwei im Wert direkt aufeinanderfolgende km-Karten gelegt werden,

▶ z. B. $Rast - 10 - Rast - 20$ usw.

Aktionskarten in einer Fahr-Strecke gelten immer als Bruch; sie haben ebenfalls den Wert 0.

Einige Beispiele zur genaueren Erläuterung:

▶ $10 - 20 - 40 - 80 - Rast - 120$

Eine komplett gültige Reihe; sie bringt 270 km.

▶ $Rast - 40 - 50 - 70 - 30 - 90$

Eine Reihe mit einem Bruch; sie bringt nur 120 km.

▶ $20 - 50 - 40 - 60 - 60 - Rast - 70 - 80$

Eine Reihe mit mehreren Brüchen; sie bringt 210 km.

▶ $40 - 50 - Rast - Rast - 60 - 120 - Rast$

Diese Reihe bringt 180 km (zwei oder mehr Rastkarten direkt hintereinander gelten als Bruch).

▶ $70 - Rast - 80 - 100 - Aktion - 110 - Rast - 120$

Diese Reihe bringt 230 km (Aktionskarten gelten als Bruch).

II. DER KILOMETER-ZÄHLER

bestimmt das Ende einer Etappe.

Wenn bei 2 Spielern = 150 km oder mehr

3 Spielern = 200 km oder mehr

4 Spielern = 250 km oder mehr

5 Spielern = 300 km oder mehr

im Kilometer-Zähler liegen, ist eine Etappe zu Ende (s. auch Start-Karte).



In jeder Runde müssen alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler, verdeckt eine Karte in die Tischmitte legen. Diese Karten werden zu einem kleinen Stapel aufeinandergelegt, und, nachdem die letzte gelegt wurde, **von oben nach unten Karte für Karte aufgedeckt und ausgeführt**.