



Das starke Brummispiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahren.

Jeder Spieler besitzt einen Brummi. Damit werden Pakete durch die Stadt transportiert. Wer kann das am schnellsten? Jeder versucht, die Fahrroute seines LKW gut zu planen und die gesamte Ladefläche zu nutzen. Dabei müssen der Verkehr beachtet, Umwege vermieden und die „grüne Welle“ ausgenutzt werden.

Ziel des Spieles ist es, als erster seine elf Pakete zu den Abladeplätzen zu bringen.

SPIELMATERIAL:

1 Spielplan,
4 LKW,
4x13 Pakete (je 2 davon dienen als Reserve),
12 Auftragsplättchen,
1 Schild »Durchfahrt verboten« mit Sockel,
1 Würfel.

SPIELVORBEREITUNG

● **Vor dem ersten Spiel** müssen zunächst einmal die Auftragsplättchen und das Schild vorsichtig aus der Stanztafel herausgedrückt werden. Das Schild wird in den Sockel gesteckt.

● **Jeder Spieler erhält einen LKW und 11 Pakete** derselben Farbe. Seinen LKW stellt jeder auf eines der beiden gelben Startfelder.

● **Die Auftragsplättchen** werden verdeckt gemischt und auf die blauen Kreisfelder – jeweils ein Plättchen pro Feld – verteilt. Anschließend werden sie alle aufgedeckt. Es gibt zwei verschiedene Arten von Aufträgen:

**Jeder Spieler erhält:
1 LKW
11 Pakete**

Auftragsplättchen verteilen und aufdecken

Aufladen



Abladen



▶ **LKW mit 1–3 Paketen:**

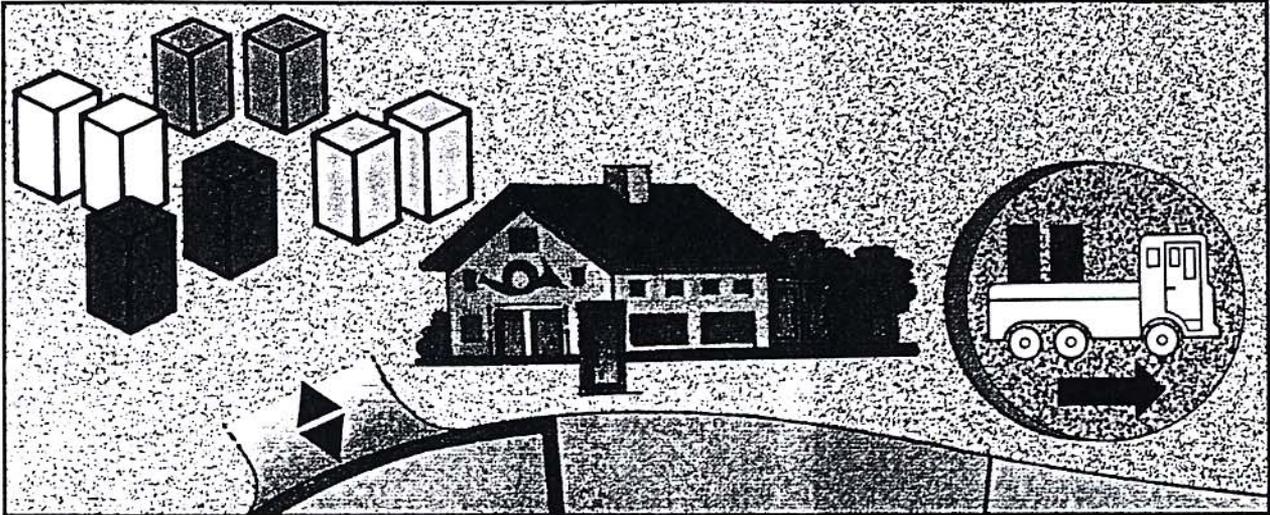
Auf diesen Aufladeplätzen muß jeder Spieler so viele eigene Pakete auf seinen LKW aufladen und wegtransportieren, wie auf den Plättchen abgebildet sind.

▶ **Pfeil mit 1–3 Paketen:**

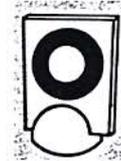
An diese Abladeplätze muß jeder Spieler die abgebildete Anzahl Pakete liefern und abladen.

- **Die Pakete** werden nun von jedem Spieler auf den Aufladeplätzen in der vorgegebenen Anzahl bereitgelegt.

**Pakete auf
Aufladeplätze
legen**



- **Das Schild »Durchfahrt verboten«** wird neben dem Spielplan bereitgestellt.



- **Der jüngste Spieler beginnt**, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

SPIELVERLAUF

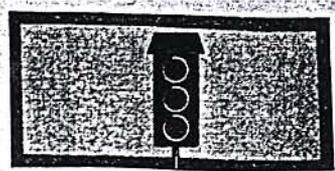
DAS FAHREN

- **Die Spieler würfeln reihum** und müssen ihren LKW um die genaue Augenzahl auf den Straßen vorwärts bewegen.

**Reihum wür-
feln und LKW
bewegen**

- **Ein LKW darf in jede Richtung fahren**, er kann auch zu Beginn des Zuges auf der Stelle wenden und in die andere Richtung fahren. Es darf in einem Zug aber nicht hin- und hergefahren werden.

Nur ein LKW pro Feld



= noch einmal würfeln und ziehen

- **Überholen und aneinander vorbeifahren ist jederzeit gestattet.** Auf einem Feld darf aber nur ein LKW stehen. Nachfolgende LKW müssen gegebenenfalls auf dem vorhergehenden freien Feld stehenbleiben; überzählige Würfelpunkte verfallen in diesem Fall.

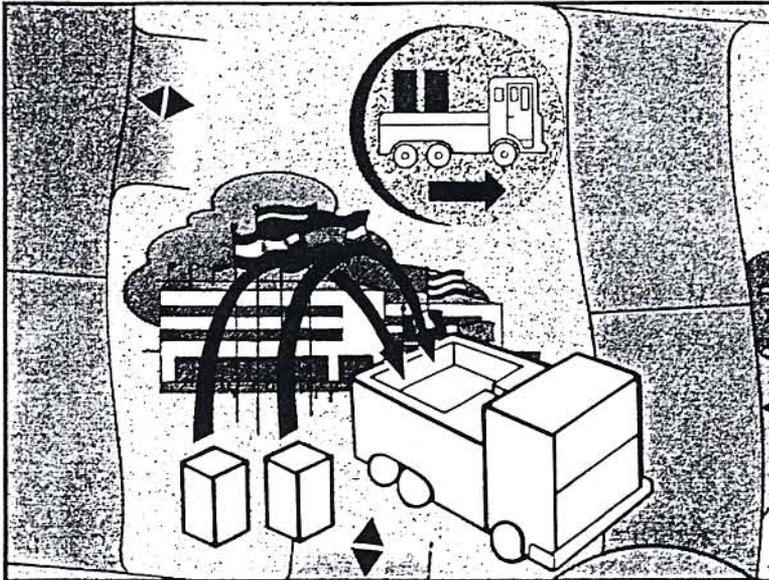
- **Die grünumrandeten Ampelfelder** ermöglichen einen Extrazug: Landet ein Spieler mit seinem LKW auf einem Ampelfeld, darf er nochmals würfeln und ziehen. Landet er wieder auf einem Ampelfeld, gilt dies erneut usw.

Hinweis: Extrazüge erhält man auf Ampelfeldern aber nur, wenn man seinen LKW mit einem vollständigen Zug darauf zieht, also keine Würfelpunkte verfallen läßt.

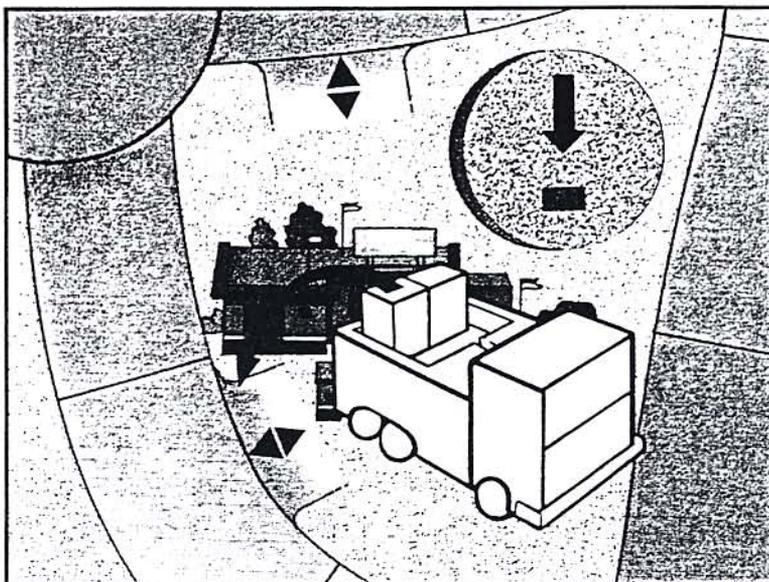
DER TRANSPORT

Jeder Spieler versucht, mit seinem LKW möglichst schnell seine Pakete von den Aufladeplätzen zu den Abladeplätzen zu befördern. In welcher Reihenfolge er dies tut, kann jeder selbst entscheiden.

- **Das Ziehen auf einen Auf- oder Abladeplatz** kostet einen Würfelpunkt. Der Zug endet hier in jedem Fall; die restlichen Würfelpunkte verfallen. Hat ein Platz zwei Zufahrten, können beide benutzt werden. Ein Platz darf nur angefahren werden, wenn dort anschließend auch auf- bzw. abgeladen wird. Auf einem Auf- oder Abladeplatz dürfen beliebig viele LKW stehen.



Aufladeplatz



Abladeplatz

- **Das Auf- oder Abladen** erfolgt sofort, nachdem ein LKW einen Platz erreicht hat.
- **Die Abfahrt** zurück auf die Straße kostet ebenfalls einen Würfelpunkt und ist über jede Zufahrt möglich.

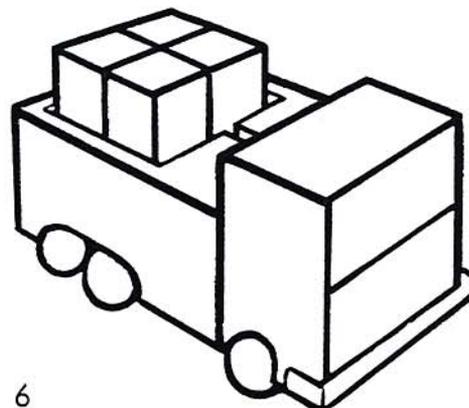
Höchstens 4 Pakete pro LKW

- **Teillieferungen** sind zwar nicht sinnvoll, aber erlaubt. Man muß also weder alle Pakete aufladen, die auf einem Auftrag angegeben sind, noch alle auf einmal abliefern. Mitunter kann es auch vorkommen, daß man gar nicht alle Pakete eines Auftrages aufladen darf, obwohl man möchte, da die folgende, wichtige Regel ohne Ausnahme gilt:

- **Höchstens 4 Pakete** kann ein LKW auf einmal transportieren. Während des Spiels sollten die Spieler versuchen, diese Ladekapazität immer möglichst voll auszunutzen.

Beispiel:

Ein Spieler zieht in der ersten Runde auf einen Aufladeplatz und lädt 3 Pakete auf seinen LKW. In der nächsten Runde gelingt es ihm, einen Abladeplatz zu erreichen, wo er 1 Paket abliefern. Einige Runden später fährt er erneut einen Aufladeplatz an und nimmt wieder 1 Paket „an Bord“. Im folgenden Zug erreicht er einen weiteren Aufladeplatz, kann von den 2 dort liegenden Paketen aber nur noch eines aufladen, da er sonst seine maximale Lade-fähigkeit von 4 Paketen überschreiten würde. Mit diesen 4 Paketen fährt er weiter und versucht, sie möglichst schnell zu den nächsten Abladeplätzen zu transportieren ...



DURCHFAHRT VERBOTEN!

- **Der Kreis auf dem Würfel** bedeutet:

1. Das Schild »Durchfahrt verboten« auf ein beliebiges Straßenfeld stellen; allerdings nicht auf von LKW besetzte Felder oder Ampelfelder. Man kann so wunderbar die LKW der Mitspieler abbremsen und zum Umkehren zwingen.
2. Den eigenen LKW um ein Feld bewegen.

Spieler, die anschließend den **○** würfeln, müssen jeweils das Schild auf ein anderes Straßenfeld versetzen.

- **Das Schild »Durchfahrt verboten«** bewirkt, daß auf bzw. über das Feld, auf dem es steht, kein LKW gezogen werden darf. Der Zug muß also auf dem Feld davor beendet werden, die restlichen Würfelpunkte verfallen. In der nächsten Runde muß man dann mit seinem LKW in der anderen Richtung weiterfahren, falls das Schild inzwischen nicht versetzt worden ist.

SPIELENDE

- **Es gewinnt**, wer zuerst seine 11 Pakete zu den Abladeplätzen gebracht hat. Die Reihenfolge der anderen Spieler ergibt sich aus der Anzahl ihrer Pakete, die sie bereits abladen konnten.



**= Schild auf
freies Straßen-
feld versetzen**

und

**eigenen LKW
1 Feld bewegen**

**Feld mit Schild
darf nicht be-
fahren werden**

**Es gewinnt,
wer zuerst
seine 11 Pakete
geliefert hat.**

**Weitere Spiele von Wolfgang Kramer bei
F. X. Schmid:**

- **Auf Achse**
- **Holiday AG**
- **Viva Pamplona!**
- **New York New York**

© 1992 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany

No. 70525.4

