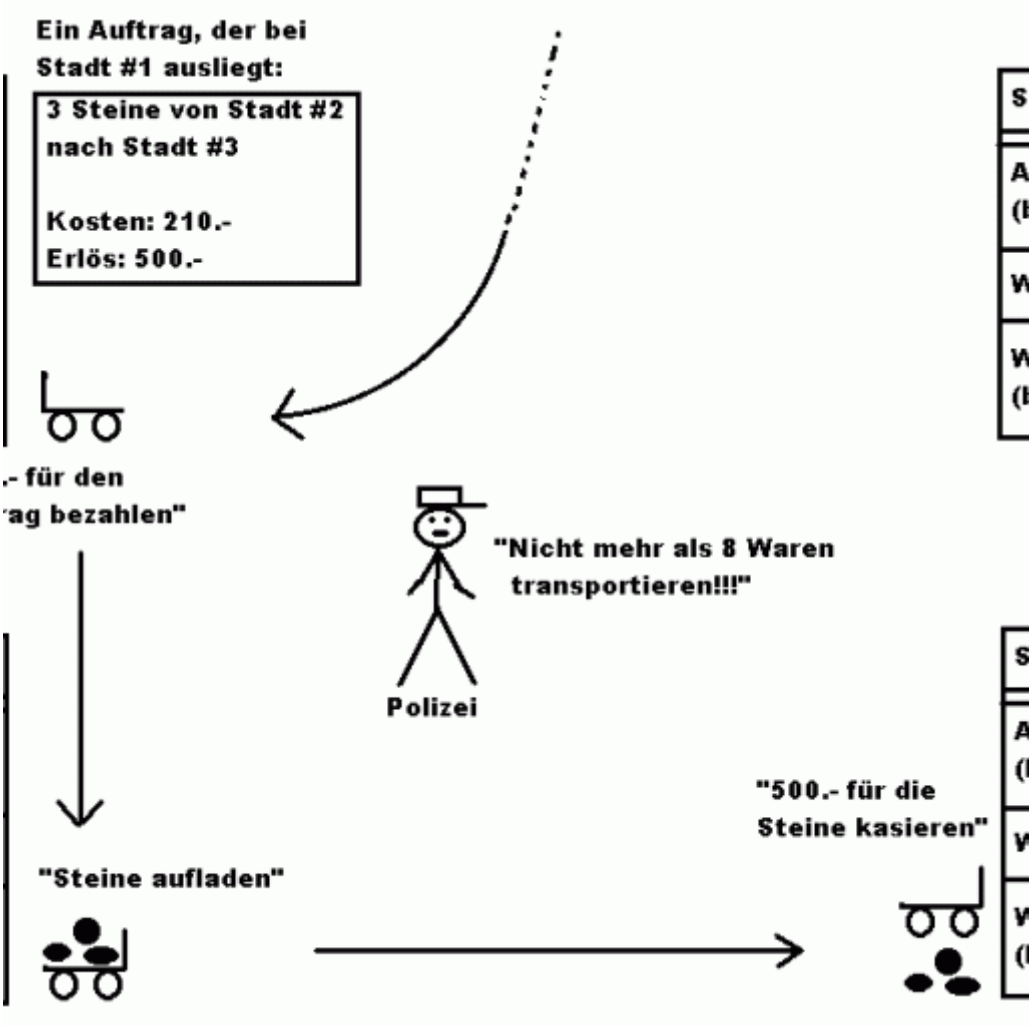
Auf Achse

Skizze



Idee/ Vorgeschichte

Es gibt ein Brettspiel mit dem Namen ‚Auf Achse'. Dieses Spiel ist eine Umsetzung des Spielprinzips. Die Spieler erledigen mit ihrem LKW (Schubkarre oder ähnliches Gefährt) einen oder mehrere Speditionsaufträge und erhalten dafür ein Entgelt. Aber Vorsicht: Die Ladung ist auf max. 8 Waren beschränkt und wenn die Polizei entdeckt, dass da etwas faul ist, gibt's eine Busse!

Spielablauf

Dieser Text kann gleich an die Spieler, welche in Gruppen eine Spedition bilden, schriftlich abgegeben werden. So können sie die Spielregeln auch unterwegs anschauen und die Polizei kann sich darauf berufen, dass jedermann klare Regeln hatte:

Zu Beginn hat jede Spedition:

- Einen LKW (Schubkarre, Leiterwagen o. ä.) besorgt sich jede Spedition selbst.
- Das Fahrtenbuch, in dem steht, was wo aufgeladen und abgeladen wird.
- Das Speditionskonto mit einem Startkapital von 100.--, in dem die Ausgaben und Einnahmen vermerkt werden.
- Zwei Aufträge, welche zum Start von der Spielleitung verteilt werden
- Einen Ortsplan, auf dem die Lage der Stationen eingezeichnet ist

Der Spielstart beginnt für alle Spieler am gleichen Ort. Nach dem Startpfiff können die einzelnen Stationen angefahren werden. Die Spieler einer Spedition dürfen sich aber nie trennen. An den Stationen können Waren aufgenommen oder abgeladen werden. Dazu braucht man Transport-Aufträge, die an jeder beliebigen Station gekauft werden können. Die einzelnen Stationen haben natürlich unterschiedliche Aufträge. Zwischenstopps können sich also oftmals lohnen. Kommen mehrere Spediteure an eine Station, entsteht ein Stau. Sie kommen in der Reihenfolge dran, in der sie ankommen. Es dürfen natürlich auch mehrere Aufträge gleichzeitig abgewickelt werden. Die Lademenge von maximal 8 Waren darf nie überschritten werden.

Transport-Aufträge kaufen

Benötigt: Speditionskonto

An den Stationen liegen immer drei Aufträge zum Verkauf aus, von denen beliebig viele auf einmal gekauft werden können. Ist einer der drei Aufträge verkauft, deckt der Stationsleiter einen neuen auf. Auch dieser kann dann gleich noch dazu gekauft werden. Der Kontostand darf aber nie ins Minus rutschen! Den neuen Kontostand trägt der Stationsleiter ein und unterschreibt.

Waren aufnehmen

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, freie Ladekapazität Ein Auftrag kann nur ganz oder gar nicht ausgeführt werden. Ein Aufteilen ist nicht möglich! Der Stationsleiter trägt im Fahrtenbuch Ladeort, Abladeort, Erlös, Anzahl und Art der Waren ein und unterschreibt. Auf dem Transportauftrag macht er in den Kästchen (Kisten auf der Palette) ein Kreuz oder streicht sie durch. Damit gilt dieser Auftrag als "Aufgenommen". Ausserdem händigt er die Waren aus. Die Ladekapazität interessiert ihn nicht!

Waren abladen

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, Speditionskonto

Der Stationsleiter streicht den Auftrag aus dem Fahrtenbuch und setzt seine Unterschrift dahinter. Den Frachterlös schreibt er dem Speditionskonto gut. Evtl. prüft er nochmal den Transport-Auftrag auf Übereinstimmung, bevor er ihn vernichtet.

Ladekapazität

Jeder LKW hat eine Kapazität von 8 Waren, die nicht überschritten werden darf. Auch wenn augenscheinlich mehr rein geht!

Polizei

Benötigt: Aufträge, Fahrtenbuch, evtl. Speditionskonto :-(

Während des Spiels sind "Auf Achse"-Polizisten unterwegs. Sie kontrollieren, ob mehr oder weniger Waren geladen wurden wie im Fahrtenbuch eingetragen. Wenn die Ladekapazität nicht stimmt, wird eine Busse von 200.-- pro Ware, die fehlt oder zuviel ist fällig. Ausserdem verursacht die Polizei Staus, Umleitungen usw.

Spielende

Zwei Ereignisse führen zum Spielende:

1. Die Zeit ist abgelaufen (Vor dem Start allen Endzeit bekanntgeben!). Die Stationen schliessen. Nicht vollständig ausgeführte Aufträge bringen keinen Ertrag mehr. Auch solche, die schon aufgeladen wurden.
2. Ein Spediteur hat keinen Auftrag mehr und es gibt keine mehr zu kaufen. Für ihn ist das Spiel beendet, alle anderen dürfen ihre Aufträge noch ausführen (bis zur Schlusszeit).

Sieger wird, wer am Schluss das meiste Spielgeld besitzt.

Posten/ Gruppen/ Leiter

Aufgaben Stationsleiter

An den Stationen (Städte) werden:

Aufträge verkauft

Benötigt: Speditionskonto

An den Stationen liegen immer drei Aufträge zum Verkauf aus, von denen beliebig viele auf einmal gekauft werden können. Ist einer der drei Aufträge verkauft, deckt der Stationsleiter einen neuen auf. Auch dieser kann dann gleich noch dazu gekauft werden. Der Kontostand darf aber nie ins Minus rutschen! Den neuen Kontostand trägt der Stationsleiter ein und unterschreibt.

Waren aufgeladen

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, freie Ladekapazität

Ein Auftrag kann nur ganz oder gar nicht ausgeführt werden. Ein Aufteilen ist nicht möglich! Der Stationsleiter trägt im Fahrtenbuch Ladeort, Abladeort, Erlös, Anzahl und Art der Waren ein und unterschreibt. Auf dem Transportauftrag macht er in den Kästchen (Kisten auf der Palette) ein Kreuz oder streicht sie durch. Damit gilt dieser Auftrag als "Aufgenommen". Ausserdem händigt er die Waren aus. Wenn zu wenig Waren vorhanden sind, stattdessen entsprechend viele Notizzettel mitgeben! Bitte Art der Waren draufschreiben und unterschreiben! Die Ladekapazität interessiert nicht!

Waren abgeladen

Benötigt: Transport-Auftrag, Fahrtenbuch, Speditionskonto

Der Stationsleiter streicht den Auftrag aus dem Fahrtenbuch und setzt seine Unterschrift dahinter. Den Frachterlös schreibt er dem Speditionskonto gut. Evtl. prüft er nochmal den Transport-Auftrag auf Übereinstimmung, bevor er ihn vernichtet.

Aufgaben Polizisten

Wichtig: Die Polizisten sollten getrennt laufen, da sie sonst leicht umgangen werden.

Ladung kontrollieren

Benötigt: Aufträge, Fahrtenbuch, evtl. Speditionskonto :-(

Jeder LKW hat eine Kapazität von 8 Waren, die nicht überschritten werden darf. Auch wenn augenscheinlich mehr rein geht! Wer mehr oder weniger Waren geladen hat wie im Fahrtenbuch stehen, oder wer die Ladekapazität überschreitet, zahlt 200.-- pro Ware, die fehlt oder zuviel ist. Die Polizei darf immer und überall kontrollieren. Zwischen zwei mal Bussgeld zahlen muss der LKW aber eine Station angefahren haben, damit der Spediteur die Chance hat, seinen "Irrtum" zu korrigieren.

Staus, Umleitungen, Strassensperren

Durch die Errichtung von Verkehrshindernissen kann das Spiel spannender gestaltet werden.

Bemerkungen

Es empfiehlt sich, beim ersten Vorbereitungstreffen die Brettspielvariante zu spielen. Dann weiss jeder, um was es geht.

Tageszeit: am Tag

Spielort: im Dorf, in der Stadt

Anzahl Leiter: Mindestens 8, idealerweise 11 Leiter

Anzahl Teilnehmer: Mindestens 20 TN, maximal 100 TN

Altersstufe: 8-16 Jährige

Ursprung: Jungschar des CVJM Nöttingen e.V.

Stationen

Im Ort werden 10 Stationen (Städte) festgelegt, wobei die grösste Entfernung (z.B. zwischen der nördlichsten und der südlichsten) ca. 1 km sein sollte.

Spielvariante: Auf dem Stadtplan, den jede Gruppe erhält, ist nur die Lage der Orte vermerkt, die Namen müssen herausgefunden werden (Ortsschilder an den Stationen, aussagekräftige Namen, z.B. "Mühlhausen" bei der Mühle, "Death Valley" am Friedhof).

Waren:Wir hatten 4 verschiedene Waren, es geht aber auch mit weniger. Bei mehr wird das Spiel unübersichtlich. Es gibt an jeder Station nur 2 der 4 Waren.
120 Eierkartons verteilt auf die Stationen 1,2,5,6,8,9,10
100 Pflastersteine verteilt auf die Stationen 1,3,4,6,7,9,10
20 Holzbrettchen verteilt auf die Stationen 2,5 45
Stofftiere verteilt auf die Stationen 3,4,7,8

Aufträge

Je teilnehmende Spedition (beim Test 14) braucht man in 3 Stunden 20 Aufträge (Erfahrungswert).

Anzahl der Aufträge je Station (an der diese Waren vorhanden sind): Steine und Eierkartons 17 pro Station, Tiere 10 pro Station, Holz 5 pro Station

Es gibt Aufträge mit 2 bis 6 Waren.

Waren werden nur zu Stationen transportiert, wo sie schon vorhanden sind, also z.B. Steine von Station 1 nach 3, aber nicht von Station 1 nach 2.

Erstellt man zu jedem Auftrag einen Gegenauftrag, dann entsteht ein Warenkreislauf. Gibt es also den Auftrag "6 Tiere von Mühlhausen nach Death Valley", dann existiert auch der Auftrag "6 Tiere von Death Valley nach Mühlhausen". So werden irgendwann im Spiel diese Tiere auch wieder zurück transportiert, das Risiko, dass irgendwo Waren ausgehen, ist geringer. Der Erlös eines Auftrags ist abhängig von der Entfernung, von der Anzahl und der Art der Waren (Steine bringen z.B. mehr ein als Eierkartons, weil sie schwerer sind). Der Gewinn pro Ware sollte 200.-- nicht übersteigen, da sich sonst Überladen rentiert. Da es bei so vielen Variationen keine gleichen Aufträge gibt, müssen sie leider alle von Hand geschrieben werden.

Die Aufträge werden gemischt und an die Stationen verteilt. Kauft man an einer Station einen Auftrag, dann geht dieser nicht unbedingt auch dort los!

Material

- Einladungen
- Spielregeln
- Fahrtenbücher
- Speditionskonto
- Aufträge
- Ortspläne
- Warnweste, Winkerkelle, Hütchen (Für die Polizei)
- Urkunden und Preise für die Sieger
- 120 Eierkartons
- 100 Pflastersteine
- 20 Holzbrettchen
- 45 Stofftiere
- Ortsschilder
- Speditionsschilder (jede Spedition denkt sich einen Namen aus und hängt das Schild an den LKW)
- Notizzettel für die Stationsleiter (falls mal Waren ausgehen sollten)

Dateien

Fahrtenbuch
Speditionskonto
Transportauftrag

Quellennachweis

- Spielidee:
  Mit freundlicher Genehmigung von www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!
- Bild:
  www.flickr.com