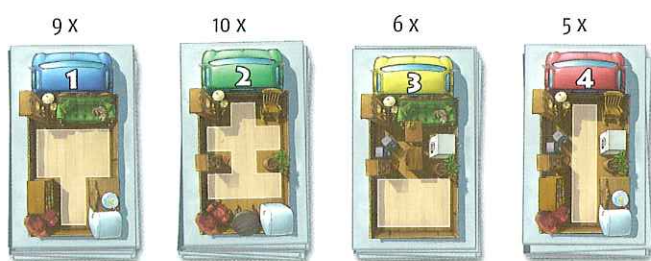


SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Das Spiel besteht aus mehreren Transportrunden. Zu Beginn jeder Runde erwürfelt jeder Spieler seine Ladung. Danach werden die zur Verfügung stehenden Lkws aufgedeckt, aus denen sich jeder möglichst schnell „seinen“ aussucht. Nachdem die Lkws beladen wurden, werden die Punktabzüge ermittelt und dann beginnt die nächste Runde. Wenn ein Spieler keine Punkte mehr hat, gewinnt, wer nun noch die meisten Punkte hat.

SPIELMATERIAL

30 Lkw-Karten (mit unterschiedlichen Ladeflächen und -höhen)



5 Würfel
(in verschiedenen
Farben und Werten)



64 Punktechips (mit verschiedenen Punktzahlen)



96 Holzteile
(in verschiedenen Längen)



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die Lkw-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Daneben werden die Holzteile gelegt.
- Jeder Spieler erhält Punktechips im Wert von 75 Punkten: 1 x 50, 2 x 10 und 1 x 5. Die übrigen Punktechips werden als „Kasse“ am Rand der Spielfläche bereitgelegt.
- Der jüngste Spieler erhält die fünf Würfel und beginnt.

SPIELABLAUF

Ablauf einer Spielrunde

1. Ladung ermitteln

Reihum würfelt jeder Spieler mit allen fünf Würfeln auf einmal und nimmt sich in den gewürfelten Farben so viele Holzteile, wie die Würfelaugen angeben. Das ist seine Fracht, die er in dieser Runde auf einem Lkw überbringen muss.

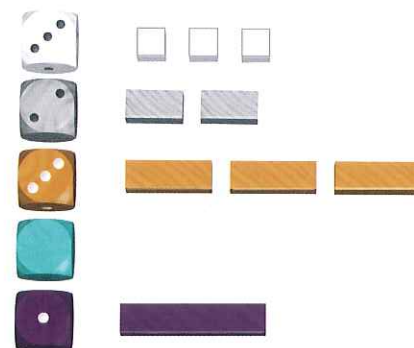
Beispiel: Ein Spieler würfelt mit Weiß eine 3,

mit Grau eine 2,

mit Braun eine 3

und mit Violett eine 1.

Er nimmt sich die zugehörigen Holzteile. Der türkisfarbene Würfel zeigt die leere Seite. Daher nimmt der Spieler kein Holzteil in dieser Farbe.



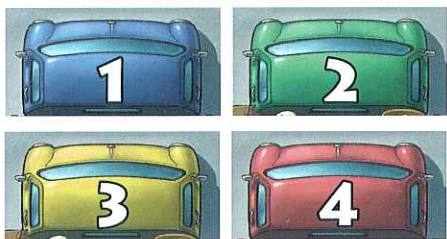
2. Lkw auswählen

- Jeder Spieler erhält vom verdeckten Stapel eine oder zwei Lkw-Karten:
 - im Spiel zu dritt und viert 2 Lkw-Karten
 - im Spiel zu fünft und sechst 1 Lkw-Karte
- Die Karten legt jeder so vor sich hin, dass der Pfeil auf der Rückseite zu ihm hinzeigt.
- Auf das Kommando „Zack & Pack“ drehen alle Spieler ihre Lkws gleichzeitig um, so dass jetzt jeder sehen kann, wie viel Ladung diese transportieren können. Der helle Bereich ist die Fläche, die beladen werden darf. Die Zahl gibt an, wie hoch beladen werden kann.
- Nun muss sich jeder Spieler möglichst schnell für einen der Lkws entscheiden, die bei den Mitspielern ausliegen, und sich diesen Wagen schnappen. **Wichtig: Einen Lkw, den ein Spieler aufdeckt, darf er selbst nicht nehmen.**
- Haben alle bis auf genau einen Spieler einen Lkw geschnappt, darf dieser Spieler keinen ausliegenden Lkw mehr nehmen, sondern muss den obersten vom verdeckten Stapel nehmen.



- Auch wenn ein (oder mehrere) Spieler keinen der ausliegenden Lkws nehmen möchte, darf er stattdessen freiwillig einen vom verdeckten Stapel nehmen.
- Lkws, die nicht gewählt wurden, werden offen zur Seite gelegt.

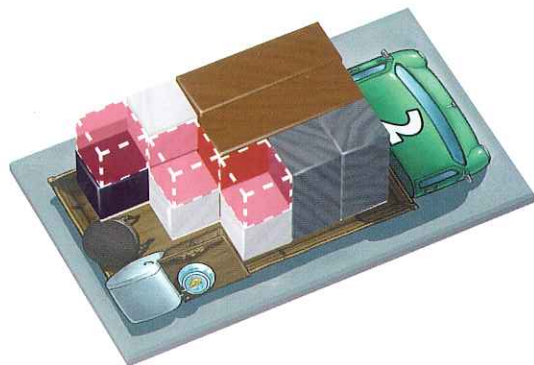
3. Lkw beladen



- Gleichzeitig versuchen nun alle Spieler, ihre erwürfelte Ladung auf ihrem Lkw unterzubringen. Dabei kommt es nun nicht mehr auf Schnelligkeit an.
- Die Zahl auf dem Lkw gibt an, wie viele Ebenen beladen werden können. Zeigt der Lkw eine 1, dürfen die Holzteile nicht gestapelt werden. Bei einer 2, 3 oder 4 dürfen entsprechend viele Ebenen beladen werden.
- Auf einer höheren Ebene darf jedoch nur geladen werden, wenn die direkt darunter liegenden Felder belegt sind. Es dürfen also in einer höheren Ebene keine Teile „überhängen“.
- Es ist erlaubt, die Holzteile hochkant aufzuladen.
- Haben alle Spieler ihre Lkws so gut es geht beladen, werden die Punkte ermittelt.

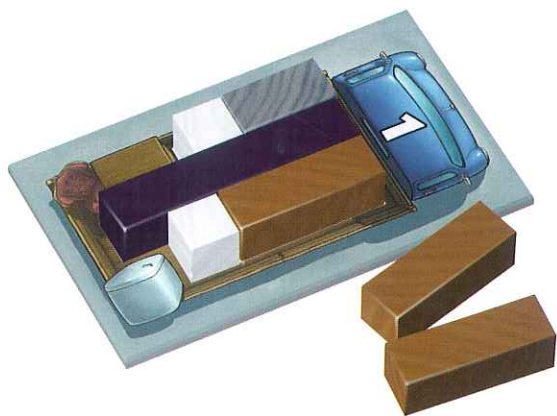
4. Punkte ermitteln

- **Zu wenig Fracht:** Jeder Spieler muss prüfen, wie viele 1er-Teile (weiß) noch auf seinem Lkw Platz hätten. Für jedes Teil, das dem Spieler fehlt, muss er einen Punkt in die Kasse zahlen.



Beispiel: Auf dem Lkw ist noch Platz für drei weiße Teile. Daher muss der Spieler 3 Punkte in die Kasse zahlen.

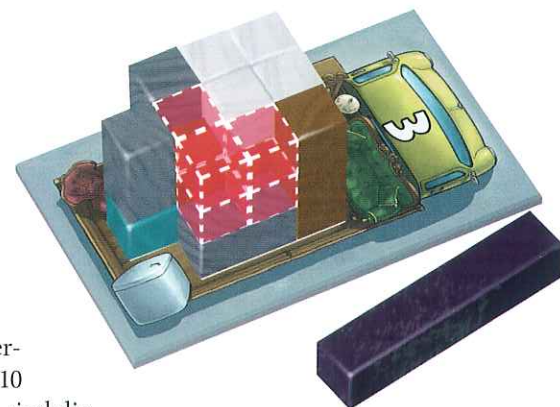
- **Zu viel Fracht:** Jeder Spieler muss prüfen, ob er Teile übrig behalten hat. Für jedes Teil, das er nicht mehr auf seinem Lkw unterbringen konnte, muss der Spieler zweimal so viele Punkte in die Kasse abgeben, wie das Holzteil lang ist (siehe Spielmaterial).



Beispiel: Der Spieler konnte zwei 3er Teile (braun) nicht mehr unterbringen. Daher muss er 12 Punkte zahlen: 2 x (braun = 2 x 3).

Oft kommt es vor, dass ein Spieler sowohl Teile übrig hat als auch noch Platz auf seinem Lkw hätte. Dann muss er für beides zahlen.

Beispiel: Auf dem Lkw ist noch Platz für fünf weiße 1er Teile (5 Punkte). Außerdem konnte er das 5er Teil (violett) nicht unterbringen (2 x 5 Punkte). Daher muss der Spieler 15 Punkte in die Kasse zahlen.



- **Rundenbester:** Der oder die Spieler, die in der Runde am besten abgeschnitten haben, erhalten aus der Kasse 10 Punkte. Am besten sind die Spieler, die am wenigsten Punktechips zahlen mussten bzw. in seltenen Fällen gar keine Chips bezahlen mussten.



Beispiel: Gespielt wird zu viert. Axel musste 14 Punkte abgeben, Beate 9 Punkte, Claudia 4 Punkte und Dirk 6 Punkte. Claudia ist damit Rundenbeste und erhält 10 Punkte aus der Kasse. Die 4 Punkte musste sie aber dennoch vorher abgeben.

Danach beginnt die nächste Runde. Die Spieler legen alle ihre Holzteile wieder zum Vorrat zurück und erwürfeln zunächst reihum wieder ihre Ladungen. Der weitere Ablauf ist wie beschrieben.

Hinweis: Sollte im Laufe des Spiels der verdeckte Stapel mit Lkw-Karten aufgebraucht sein, werden die abgelegten Karten gemischt und zu einem neuen verdeckten Kartenstapel ausgelegt.

SPIEL ENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler nach einer Runde keine Punktechips mehr besitzt. Es gewinnt, wer dann noch die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Der Autor: Bernd Eisenstein, Jahrgang 1967, arbeitet in der Logistikbranche und lebt in Berlin. Der begeisterte Brettspieler beschäftigt sich erst seit einigen Jahren als Spieleautor. Obwohl er taktische und strategische Spiele bevorzugt, beweist er mit seinem einfach-witzigen „Zack & Pack“, dass er sich auch auf „leichte Kost“ versteht. Mehr über den Autor und seine Spiele auf: www.irongames.de

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele • Illustration: Michael Menzel • Grafik: Pohl & Rick

Der Autor dankt folgenden unermüdlichen Testspielern: Michaela Sommer, Peer Sylvester, Wolfhart Umlauf, Angi Krüger, Mario Prochnow, Günter Cornett, Andrea Meyer, Reinhold Müller, Michael Schmitt (Spielwiese), Carsten, Andreas Schröder, Hartmut Kommerell, Wiebke Mast, Christian Daus, Alexander Broglin, H@ll9000, Hettrumer Frustzwerg, Gamebusters, Petra und Rainer Sanwald, Hubert Scheu und einigen anderen.

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 690397
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

