

# VERRÜCKTE FRACHT

# SPIELANLEITUNG

Jene schicksalshafte Nacht, in der mein bester Freund und ich auf diesen kuriosen Markt gestoßen sind. Was wurde da Seltsames verkauft ... Roboterteile, Energiespeicher und etwas seltsam wabbelig-grünes? Es lässt uns nicht mehr los. Ich habe einem Fremden mehr bezahlt, als ich sollte; Geheime Pläne habe ich ihm abgekauft, die ich selbst nicht verstehe. Noch schlimmer: auch mein bester Freund hat zugeschlagen. Jetzt muss ich meine Versorgungsquellen sichern und die Logistik planen. Mich zieht es hin, der Beste zu sein. Ich will der Meister über die verrückte Fracht sein. Der König der kuriosen Kisten! Und wenn es nicht mit rechtschaffenen Mitteln geht, dann muss ich die frisch beladenen Laster meines besten Freundes vielleicht einfach abfangen ...

## SPIELMATERIAL

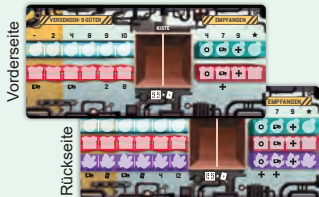
6 Spielertableaus



Für jede Setnummer gibt es 2 identische Tableauseiten – die jeweils eine identische Fabrik zeigen: 1 für jeden Spieler.

Setnummer

2 Lagertafeln



Die Rückseite ist für den Expertenmodus.



25 Laster in unterschiedlicher Größe

1 Reihenfolgeleiste



2 Reihenfolgemarkier



25 LKW-Karten



1 Beutel



36 Güter in 3 unterschiedlichen Farben (12 pro Farbe)



10 Baubonus-Plättchen



8 LKW-Bonus-Plättchen



6 Verteilerplättchen (2 blaue, 2 rote, 2 lila: bei blau und rot ist die lilane Seite für den Expertenmodus.)



10 Unterbauplättchen



75 Leitungsplättchen, mit 2 (Expertenmodus: 3) unterschiedlichen Leitungsfarben



Die lilane Rückseite ist für den Expertenmodus.

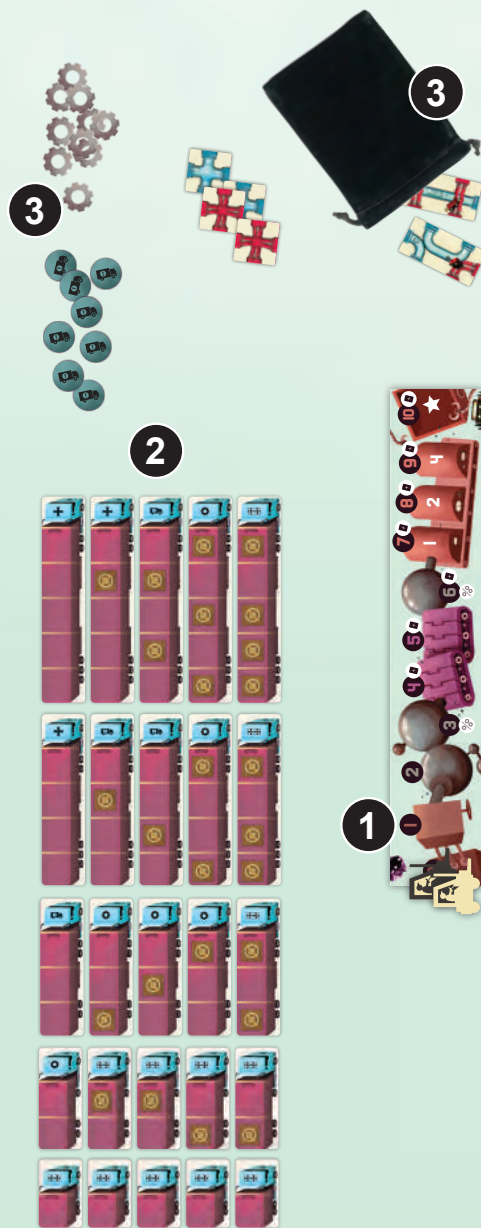
## SPIELAUFBAU

Bereitet den gemeinsamen Spielbereich vor:

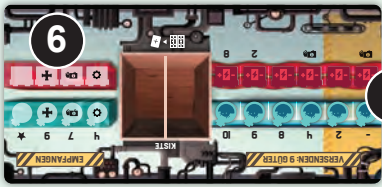
- 1 Legt die Reihenfolgeleiste gut sichtbar in die Mitte des Spielbereiches. Bestimmt zufällig einen Startspieler oder wählt den von euch, der zuletzt Kisten schleppen musste. Stapelt dann die beiden Reihenfolgemarkere aufeinander. Der Reihenfolgemarkere des Startspielers liegt dabei oben auf.
- 2 Sortiert die Laster der Länge nach und legt sie offen an eine Seite des Spielbereiches.
- 3 Legt alle Leitungsplättchen in den Beutel, schüttelt ihn kräftig durch und legt ihn dann ebenso gut erreichbar an eine Seite des Spielbereiches. Die Verteilerplättchen, wie auch die Baubonus- und LKW-Bonus-Plättchen legt ihr gut erreichbar daneben.

Ihr verwendet im Laufe des Spiels nur die Vorderseite der Leitungsplättchen. Es gibt jedoch einen anspruchsvolleren Expertenmodus. Um den **Expertenmodus** zu spielen, verwendet nur die **Rückseite der Leitungsplättchen**. Beachtet auch die weiteren Hinweise zur Expertenmodus im Spielaufbau und dem Rest der Anleitung.

- 4 Mischt den Stapel der LKW-Karten und legt ihn verdeckt als Nachziehstapel neben die Laster aus. Dann zieht jeder von euch 3 Karten davon auf die Hand.



GEGENERISCHE  
EMPFANGEN-SEITE



EIGENE  
VERSENDEN-SEITE



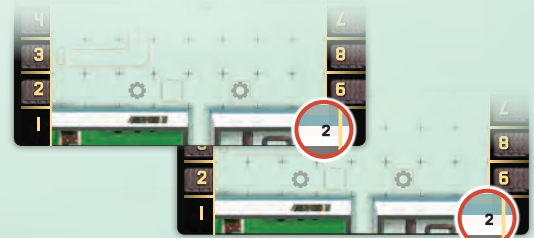
GEGENERISCHE  
VERSENDEN-SEITE

EIGENE  
EMPFANGEN-SEITE



Setzt euch nun so an den Tisch, dass ihr euch gegenüber sitzt.

- 5 Auf den Spielertableaus findet ihr rechts unten eine Zahl. Diese Zahl zeigt das Spielertableau-Set an. Entscheidet euch für ein Set von Spielertableaus. Sucht dafür die 2 Spielertableaus mit den identischen Zahlen darauf heraus. Die übrigen Tableaus kommen zurück in die Schachtel.



Bereitet nun euren jeweiligen Spielerbereich vor:

- 6 Nimm dein Spielertableau und lege es so vor dir aus, dass die Set-Zahl rechts unten ist.

Nimm dir eine Lagertafel und lege sie mit der Vorderseite nach oben unterhalb deines Spielertableaus aus.

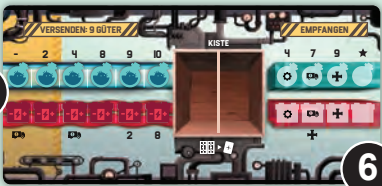
Expertenmodus? Lege deine Lagertafel mit der Rückseite nach oben aus.

- 7 Jetzt füllst du alle leeren blauen und roten Güterfelder auf deiner Lagertafel mit Gütern aus dem Vorrat. Du füllst dabei nur die linke Seite. Das sind deine **versendbaren Güter**.

Expertenmodus? Fülle auch die leeren lila Güterfelder mit Gütern.

- 8 Nimm dir zuletzt 5 Unterbauplättchen und lege sie neben deine Lagertafel.

7



6

Jetzt kann das Spiel beginnen!

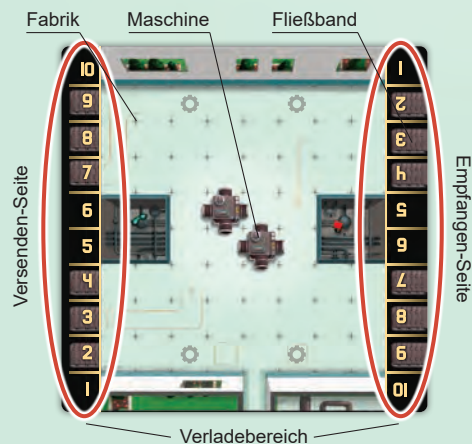


## WAS SEHE ICH AUF MEINEM SPIELERTABLEAU?

Dein Spielertableau zeigt deine Fabrik mit den Maschinen und 2 Verladebereichen für Laster. Auf der **linken Seite** ist die **Versenden-Seite**. Auf der **rechten Seite** ist die **Empfangen-Seite**.

Deine **Fabrik** besteht aus den **hell-türkisen Bodenfeldern** auf deinem Spielertableau, sowie den **Maschinen**. Die Wandbereiche gehören nicht zu deiner Fabrik.

Die **Verladebereiche** sind die jeweils 2 Leisten **links** und **rechts** auf deinem Spielertableau mit den Feldern von **1-10**. Manche dieser Felder haben **Fließbänder** abgebildet.



## ZIEL DES SPIELES

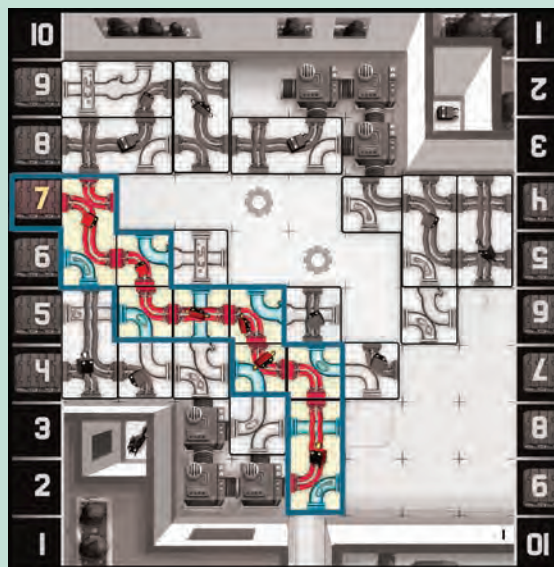
Im Verlauf des Spiels versucht ihr geschickt **Maschine-zu-Fließband-Verbindungen** zu bauen. Das sind Verbindungen von den Maschinen auf euren Spielertableaus zu den Felder an der Seite, die Fließbänder zeigen. So könnt ihr Güter von eurer Lagertafel auf parkende LKWs laden oder auf eure Lagertafel entladen.

Diese logistische Herausforderung gilt es zu lösen und dabei wertvolle Sterne freizuschalten! Du **gewinnst** das Spiel, wenn du am Spielende die **meisten Sterne** gesammelt hast! Bei einem **Gleichstand** gewinnt **stattdessen** derjenige von euch, der die meisten **Punkte** ergattert hat.

### Was ist eine Maschine-zu-Fließband-Verbindung?

Eine **Maschine-zu-Fließband-Verbindung** ist eine **ununterbrochene gleichfarbige Verbindung von Leitungsplättchen**, die von **1 Maschine** in deiner Fabrik zu **1 Fließband** im Verladebereich reicht (also rechts wie links).

**Achtung!** Nicht jedes Feld auf der Versenden- oder Empfangen-Seite des Verladebereichs ist tatsächlich auch **ein Fließband** – das sind nur diejenigen Felder mit einem Fließband darauf.



## WANN ENDET DAS SPIEL?

Das Spiel endet, wenn ihr auf das **Spielende überprüft** (siehe *Aufräumen & Spielende überprüfen*, S. 7) und dabei entweder:

- Einer von euch die **Zielmenge** an **versendeten** Gütern erreicht hat.  
*Hinweis: Im normalen Spiel sind das 9 Güter und im Expertenmodus sind das 12 Güter.*

ODER

- Einer von euch mindestens **1 Stern** erhalten hat.

ODER

- Der **Beutel** mit den Leitungsplättchen **leer** ist.

ODER

- Der Stapel der **LKW-Karten leer** ist.

## SPIELABLAUF

**Verrückte Fracht** spielt ihr über mehrere Runden. Jede Runde besteht dabei aus 2 Phasen, die ihr jeweils in Spielerreihenfolge abhandelt. Am Ende jeder Phase gibt es außerdem noch einen separaten Schritt, in dem ihr aufräumt und auf das Spielende überprüft.

### Übersicht Spielablauf



#### 1. Bauphase

Dann: *Aufräumen und Spielende überprüfen*

#### 2. Logistikphase

Dann: *Aufräumen und Spielende überprüfen*

#### Jederzeit-Tausch

Du darfst **jederzeit** während deines Zuges 2 deiner Baubonus-Plättchen  gegen 1 LKW-Bonus-Plättchen  tauschen und 2 LKW-Bonus-Plättchen gegen 1 Verteilerplättchen tauschen.

## Wie funktioniert die Spielerreihenfolge?

Die Spielerreihenfolge könnt ihr jederzeit anhand der Reihenfolgeleiste ablesen. Die Reihenfolgemarken auf dieser Leiste zeigen an, **wie viele** eigene *Maschine-zu-Fließband-Verbindungen* jeder von euch **bisher maximal** hatte. Denn für jede solche Verbindung gehst du hier **1 Feld** vorwärts. Kommst du dabei auf ein Feld, auf dem sich bereits dein Konkurrent befindet, legst du deinen Reihenfolgemarken einfach **oben auf**. Aber: Wenn du wieder *Maschine-zu-Fließband-Verbindungen* verlierst, ziehst du deinen Reihenfolgemarken **nicht** zurück. Du ziehst ihn aber erst wieder vor, wenn du die vorherige Anzahl wieder erreicht bzw. mindestens um 1 überschritten hast. Wer weiter vorne oder bei Gleichstand oben auf liegt, ist jeweils der **Startspieler** einer Phase.

## Boni auf der Reihenfolgeleiste

Es gibt mehrere Boni auf der Reihenfolgeleiste. Immer wenn du mit deinem Reihenfolgemarken auf ein Feld mit einem Bonus kommst, erhältst du sofort diesen Bonus. Manchmal spielt es dabei eine Rolle, ob du das Feld als erster oder als zweiter erreichst.

Ziehst du auf dieses Feld?  
Ziehe 1 LKW-Karte auf die Hand.



Ziehst du auf dieses Feld?  
Bist du der erste Spieler, der das schafft: Erhalte 1 Baubonus-Plättchen. Bist du der zweite Spieler: 2 Baubonus-Plättchen.

## 1. Bauphase im Detail

Der **Startspieler beginnt** mit seinem Zug.  
*Hinweis: Wenn ihr schon einige Partien hinter euch habt, könnt ihr diese Phase auf Wunsch gleichzeitig spielen.*

Du hast in deinem Zug **3 Aktionen**:

Für **jede** deiner Aktionen, wähle **1** der folgenden **2** Optionen:

**A)** Ziehe **1 Leitungsplättchen** aus dem **Beutel** und nimm es auf die Hand.

**ODER**

**B)** Verbaue **1 Leitungsplättchen** in deiner Fabrik.

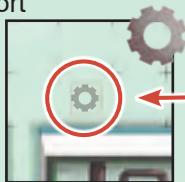
Um 1 Leitungsplättchen in deiner Fabrik zu verbauen, nimmst du entweder eines von deiner Hand, oder das oberste Plättchen von einem der beiden Stapel deiner Kiste auf der Lagertafel. Dabei musst du dich an die **Bauregeln** halten.



*Beispiel: Die beiden jeweils obersten Plättchen in deiner Kiste der Lagertafel kannst du verbauen, als ob sie auf deiner Hand wären.*

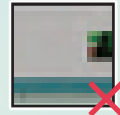
Du versuchst dabei möglichst geschickt **Maschine-zu-Fließband-Verbindungen** zu bauen. Nur so wirst du in der **Logistikphase** deine Güter versenden und Güter deines Konkurrenten entladen können (und auch eine Reihe von Boni erhalten).

Wenn du ein Feld bebaust, auf dem ein Zahnrad abgebildet ist, dann bekommst du sofort **1 Baubonus-Plättchen**, welches du sofort oder später nutzen kannst um **2** weitere Aktionen für deine **Bauphase** zu erhalten.

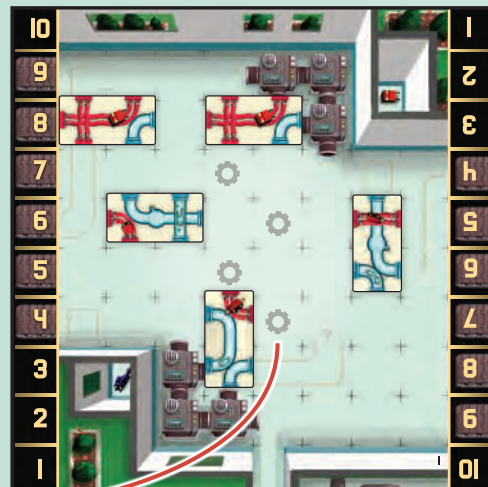


## Die Bauregeln

1. Das Spielertableau zeigt deine Fabrik, Verladebereich und Wandbereiche. Du darfst nur innerhalb deiner Fabrik bauen. Die Wandbereiche und Fließbandfelder gehören nicht zu deiner Fabrik.

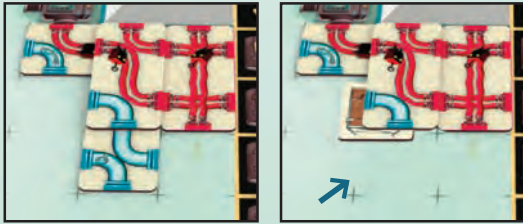


2. Deine Fabrik besteht aus den hell-türkisen Bodenfeldern und Maschinenfeldern. Du darfst Leitungsplättchen nur auf hell-türkisen Bodenfeldern platzieren. Dabei ist es nicht notwendig, dass du eine Verbindung schaffst oder fortführst. Auf Maschinenfeldern selbst, darfst du nie bauen.

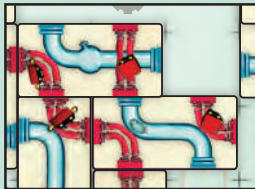




3. Leitungsplättchen dürfen auf andere Leitungsplättchen gelegt und damit überbaut werden. Es ist dabei möglich, dass eine Hälfte darunter „leer“ ist und wackeln würde. Dafür gibt es die Unterbauplättchen. Du darfst damit 1 fehlende Ebene ausgleichen, indem du es unter die wackelnde Hälfte schiebst.



4. Du darfst Leitungsplättchen so legen, dass falsche Farben aneinander liegen. Das erschafft jedoch keine *Maschine-zu-Fließband-Verbindungen*.



## Dann: Aufräumen und Spielende überprüfen

Am Ende der *Bauphase* geht ihr beide nun gleichzeitig diese Schritte durch und überprüft beide:

### 1. Ist eine Spielende-Bedingung erfüllt?

Was waren noch mal die Spielende-Bedingungen?

- Einer von euch hat die Zielmenge versendeter Güter erreicht.

**ODER**

- Einer von euch hat mindestens 1 Stern erhalten.

**ODER**

- Der Beutel mit den Leitungsplättchen ist leer.

**ODER**

- Der Stapel der LKW-Karten ist leer.

Wenn **1** dieser Bedingungen erfüllt ist, endet das Spiel und ihr überprüft: **Wer hat gewonnen?** (siehe S. 11) Anderenfalls: Geht einfach weiter zu Schritt 2.

2. Hast du jetzt noch **unverbaute Leitungsplättchen** auf der Hand? Du musst sie in der Kiste der Lagertafel ablegen.

In der Kiste ist Platz für **2 Stapel von Leitungsplättchen**. Lege deine übrigen **unverbauten** Plättchen in einer Reihenfolge deiner Wahl **auf** 1 der beiden Stapel. Für jedes Plättchen darfst du dabei entscheiden, auf welchen Stapel du es legst. **Wichtig:** Die Reihenfolge bereits liegender Plättchen darfst du dabei nicht verändern!



3. Überprüfe, ob du nicht mehr als 3 Baubonus-Plättchen und 3 LKW-Bonus-Plättchen besitzt. Lege überschüssige Bonus-Plättchen zurück in den Vorrat.

*Hinweis: Hast du nur von einer Sorte zu viele, vergiss nicht, dass du jetzt mit dem Jederzeit-Tausch noch tauschen kannst!*

## 2. Logistikphase im Detail

Der **Startspieler beginnt** mit seinem Zug.  
In der *Logistikphase* hast du in deinem Zug **1 Aktion**. Wähle **1** der folgenden **3** Optionen:

### A) Laster rufen

Spieler LKW-Karten im Wert von **bis zu 2 Logistikpunkten (LP)** von deiner Hand für den Laster darauf aus. Übrige LP verfallen.



Auf jeder Karte siehst du die **Anzahl LP**, die diese Karte kostet, wenn du sie ausspielen willst, um den Laster darauf zu rufen. Jede Karte zeigt einen einzigartigen Laster – einen von denen, die neben dem Spielbereich ausliegen.

### Wenn du eine LKW-Karte ausspielst:

1. Lege die Karte auf den Ablagestapel der LKW-Karten und suche den passenden Laster heraus.
2. Entscheide, ob du diesen Laster auf **deiner Versenden-Seite** ankommen lässt **ODER** auf der **Versenden-Seite** deines Konkurrenten!

### Wie kommt ein Laster an?

Dafür musst du dir die Verladebereiche deines Spielertableaus ansehen: Auf der **linken Seite** ist deine **Versenden-Seite**. Auf der **rechten Seite** ist deine **Empfangen-Seite**. Bei deinem Konkurrenten – weil ihr euch gegenüber sitzt – ist **seine Empfangen-Seite direkt gegenüber zu deiner Versenden-Seite** und seine Versenden-Seite gegenüber deiner Empfangen-Seite.

Wenn ein neuer Laster auf deiner Versenden-Seite **ankommt**, musst du ihn von unten so in deine Versenden-Seite schieben, dass sein Heck auf Feld 1 liegt und sein Fahrerhaus auf dem Feld, dass seiner Länge entspricht.

Jeder Laster hat eine gewisse Länge, die vom Heck bis zum (und inklusive) dem Fahrerhaus reicht.

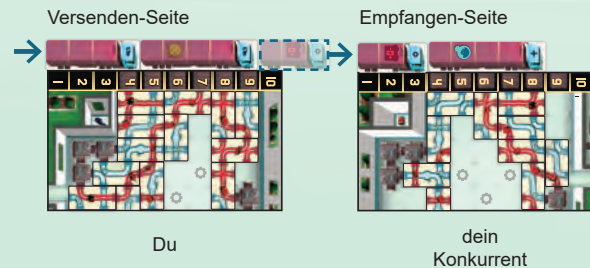
*Beispiel: Ein Laster der Länge 5 hat sein Fahrerhaus auf deinem Feld 5.*

Gleiches gilt natürlich auch, wenn du den Laster bei deinem Konkurrenten ankommen lässt!

**Ganz wichtig:** Bereits ausliegende Laster werden immer weiter geschoben, wenn ein neuer Laster bei dir ankommt.

### Wie verlässt mich ein Laster?

Wenn durch das Weiterschieben der Laster das Fahrerhaus eines Lasters jetzt über das **Feld 10 hinausragt**, fährt er jetzt ab. Er fährt dann **gerade rüber zur Empfangen-Seite deines Konkurrenten**.



*Beispiel: Der Laster der Länge 3 verlässt deine Versenden-Seite. Er kommt direkt gegenüber auf der Empfangen-Seite deines Konkurrenten an. Und auch hier werden alle anderen Laster weiter geschoben.*

Wenn ein Laster jedoch deine **Empfangen-Seite** verlassen muss, weil sein Fahrerhaus über Feld 10 hinausragt, **verlässt er das Spiel**. Lege den Laster und die Güter darauf einfach zurück in die Schachtel.



## Güter versenden



Jeder Laster hat ein oder mehrere **beladbare** Felder, aber auch **blockierte** Felder auf seiner Ladefläche. **Zu jeder Zeit** wenn ein **beladbares Feld** an einem **Fließband** anliegt, musst du überprüfen, ob du ein Gut versenden kannst. Dafür muss zu diesem Feld eine *Maschine-zu-Fließband-Verbindung* bestehen.

**Aber Achtung!** Du musst vorher noch überprüfen ob ein **direkt angrenzendes Feld** auf dem Laster bereits ein **Gut der Farbe** hat, die **du gerade versenden** willst. Das ist nämlich **nicht erlaubt!** Direkt nebeneinander liegende Güter müssen immer eine **unterschiedliche** Farbe haben. Hast du mehrere *Maschine-zu-Fließband-Verbindungen* mit der gleichen Farbe nebeneinander und darfst sie laut Regel nicht nebeneinander beladen: aber du darfst dir aussuchen, welche Verbindung du davon benutzt.

Um ein Gut zu versenden, nimmst du das am **weitesten links liegende Gut** der Farbe, von der **Versenden-Seite** deiner Lagertafel, die der **Farbe** der *Maschine-zu-Fließband-Verbindung* entspricht.

**Dann musst du überprüfen, ob du einen Bonus erhältst:**

Unterhalb der Reihen mit Gütern befinden sich Boni. Um so einen Bonus zu erhalten müssen alle Güter die in der **Spalte** darüber liegen versendet sein. Dann erhältst du sofort den darunter angegebenen Bonus.

## Komplett beladen?

Wenn jetzt **jedes beladbare Feld** eines Lasters ein Gut darauf liegen hat, erhältst du sofort und einmalig den Bonus, der auf dem Fahrerhaus abgebildet ist. Siehe dazu den Kasten: *Übersicht über die möglichen Boni (Seite 11)*.

## Güter empfangen

Güter zu empfangen funktioniert wie Güter zu versenden – nur umgekehrt. Wenn ein **Gut** auf einem **Laster** an einem **Fließband deiner Empfangen-Seite** liegt, musst du überprüfen, ob du es empfangen kannst. Dafür musst wie üblich zu diesem Feld eine *Maschine-zu-Fließband-Verbindung* bestehen, die dieselbe Farbe hat, wie das Gut, das du entladen möchtest!

Ist das der Fall, nimmst du das Gut vom Laster und legst es auf das am **weitesten links liegende freie Feld** der **passenden Farbe** auf der **Empfangen-Seite** deiner **Lagertafel**.

**Dann musst du überprüfen, ob du einen Bonus erhältst:**

Auf der Empfangen-Seite gibt es ebenfalls Boni. Im Gegensatz zur Versenden-Seite erhältst du hier den Bonus, sobald in der Spalte darüber alle Felder mit empfangenen Gütern **gefüllt** sind. Außerdem gibt es auf dieser Seite zusätzliche Boni, die in den Güterfelder abgedruckt sind und die du sofort erhältst, wenn du diese mit den empfangenen Gütern befüllst.

*Hinweis: Es hat keine Auswirkungen, wenn ein Laster komplett entladen ist.*

## Übersicht über die möglichen Boni



Nimm 1 LKW-Plättchen aus dem Vorrat auf deine Hand.



Ziehe 1 Leitungsplättchen aus dem Beutel und nimm es auf die Hand



Nimm 1 Baubonus-Plättchen aus deinem Vorrat auf deine Hand.



Ziehe 1 LKW-Karte vom Stapel und nimm sie auf die Hand.



Nimm 1 Verteilerplättchen aus dem Vorrat auf deine Hand.



### Was ist ein Verteilerplättchen?

Ein Verteilerplättchen ist ein besonderes Leitungsplättchen. Es ist das einzige im Spiel, bei dem eine einfarbige Leitung in 4 Richtungen abzweigt. Wenn du ein Verteilerplättchen in deinem Besitz in der *Bauphase* in deine Fabrik verbauen willst, musst du **1 Baubonus-Plättchen** dafür abgeben.

Beachte dann wie üblich die **Bauregeln**.

Beim *Aufräumen* kommt ein Verteiler-Plättchen nicht in die Kiste auf deiner Lagertafel. Es verbleibt auf deiner Hand.

## B) Lieferung beantragen

Spieler 1 LKW-Karte von deiner Hand für die Leitungsplättchen darauf aus. Lege die Karte auf den Ablagestapel der LKW-Karten und ziehe so viele Leitungsplättchen auf die Hand, wie angegeben.

*Hinweis: Du wirst sie jetzt nicht verbauen können, sondern musst sie am Ende der Phase auf deine Kiste aufräumen.*

## C) Angebot einholen

Wirf 2 Leitungsplättchen von deiner Kiste ab und lege sie zurück in die Schachtel. Lege dabei entweder die 2 obersten Plättchen von 1 Stapel oder je 1 von jedem Stapel ab.

Dann ziehe 1 neue LKW-Karte.

### Das LKW-Bonus-Plättchen



Du darfst genau 1 LKW-Bonus-Plättchen in der *Logistikphase* spielen, um 1 LKW-Karte zu ziehen und 2 zusätzliche Logistikpunkte zu erhalten. Du musst dann jedoch mindestens diese LKW-Karte ausspielen und mind. 1 Logistikpunkt für sie verwenden.

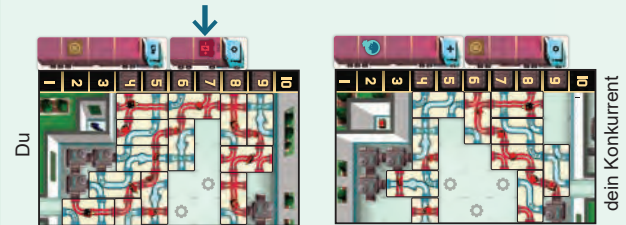
## Dann: Aufräumen und Spielende überprüfen

Wie auch schon am Ende der *Bauphase* geht ihr auch am Ende der *Logistikphase* wieder die 3 Schritte am Phasenende durch (siehe S. 7).

Wenn das Spiel jetzt nicht zu Ende ist, beginnt eine neue Runde mit der nächsten *Bauphase*.

### Beispiel: Güter versenden und empfangen

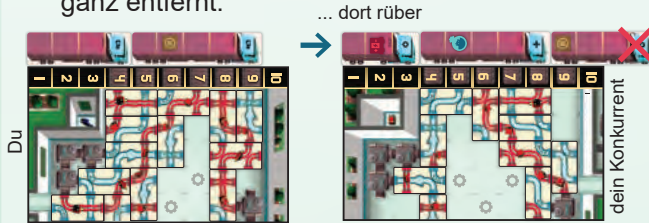
- 1) Während deiner *Bauphase* hast du eine rote *Maschine-zu-Fließband-Verbindung* zu Fließband-Feld 7 gebaut. Du hast daher sofort ein rotes Gut dorthin versendet.



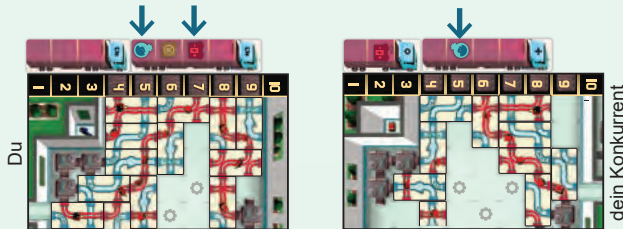
2. In deiner *Logistikphase* rufst du einen Laster der Länge 4. Er soll an deiner Versenden-Seite ankommen - du schiebst die bereits da stehenden Laster nach vorne.



3. Da der Länge 3 Laster jetzt über das Feld 10 herausragt, wird er auf die Empfangen-Seite deines Konkurrenten geschoben. Dort verschiebt er die bereits stehenden Laster und der Länge 4 Laster ragt nun über das Feld 10 der Empfangen-Seite. Daher wird der Laster ganz entfernt.



4. Jetzt überprüfst du, ob du Güter versendest (und dein Konkurrent, ob er welche empfängt). Dein blaues Gut wird einfach versendet. Es besteht aber sowohl eine rote Verbindung zu Feld 7, wie auch Feld 8. Beide können nicht gleichzeitig ein Gut erhalten. Da laut Regeln keine gleichfarbigen Güter nebeneinander geladen werden dürfen. Du musst dich entscheiden - und wählst Feld 7. Dein Konkurrent hingegen empfängt das blaue Gut des Lasters von Feld 5 - dank seiner blauen Verbindung.



## SPIELENDE

Wenn das Spiel endet, müsst ihr sehen wer gewonnen hat. Aber Moment!

### Kann ich überhaupt gewinnen?

Um überhaupt als Sieger gekürt werden zu können, musst du 1 Bedingung erfüllen: Du musst **mindestens 2 Güter jeder Farbe versendet** haben.

Hat **keiner** von euch diese Bedingung erfüllt, endet das Spiel in einem **Unentschieden**. Hat nur 1 von euch diese Bedingung erfüllt, gewinnt dieser automatisch!

### Erfüllt ihr aber beide die Bedingung?

Dann gewinnt derjenige von euch, der die **meisten Sterne** freigeschaltet hat. Nur bei einem Unentschieden hier, zählt ihr freigeschaltete Punkte.

### Sterne erhalten



Sobald du mit deinem Reihenfolgemarkier auf das letzte Feld der Reihenfolgeleiste ziehst, erhältst du wie bei den Reihenfolgeleiste-Boni sofort 1 Stern. Den **Stern**, den du oberhalb der Empfangen-Seite auf deiner Lagertafel siehst, erhältst du für **jede Güterreihe dort separat**. Sobald du also das letzte Feld einer Reihe mit einem empfangenen Gut befüllt hast, erhältst du 1 Stern für diese Reihe.

### PUNKTEBERECHNUNG

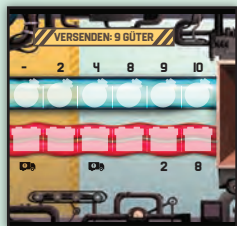
Wenn ihr beide gleich viele Sterne freigeschaltet habt, müsst ihr stattdessen Punkte zählen. Diese berechnen sich aus den freigeschalteten Boni eurer Lagertafel und den erreichten Felder der Reihenfolgeleiste 7,8 und 9.



Die Punkte, die oberhalb der Güterreihen auf der Lagertafel stehen, erhältst du für jede Güterreihe separat.

Sieh dir dafür jeweils das am weitesten rechts liegende leere Güterfeld auf der Versenden-Seite bzw. das am weitesten rechts liegende gefüllte Güterfeld auf der Empfangen-Seite an. Erhalte für jede Reihe die oberhalb der Reihen angegebenen Punkte.

Du kannst ebenfalls noch Bonuspunkte unterhalb der Güterreihen freigeschaltet haben, wenn die Spalten darüber vollständig geleert sind.



*Auf der Lagertafel sind über der Güteranzeige die möglichen Punkte angebracht. Für jedes leere Güterfeld bekommst du die darüberstehende Punktzahl.*

Außerdem zählt jedes ungenutzte Baubonus-Plättchen und LKW-Plättchen 1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer auf der Reihenfolgeleiste weiter vorne und oben liegt.

## Impressum

**Autor:** Ryan Courtney  
**Spieleentwicklung:** Tim Kizer  
**Illustrationen:** Kwanchai Moryia  
**Grafikdesign:** Brigette Indelicato

### Deutsche Version:

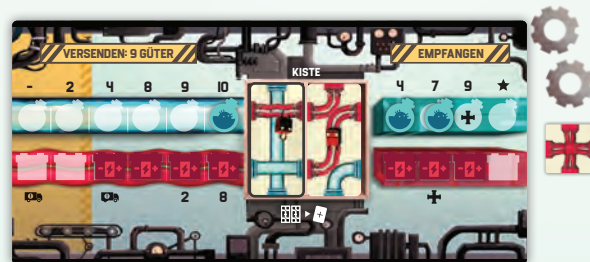
**Deutsche Texte:** Gregor Mämpel, Benjamin Schönheiter  
**Grafikdesign deutsche Version:** atelier198  
**Redaktion:** Gregor Mämpel, Benjamin Schönheiter  
**Realisation:** Matthias Nagy

© 2021 Frosted Games, Matthias Nagy  
Sieglindestr. 7  
12159 Berlin, Deutschland  
unter der Lizenz von  
Capstone Games



www.FROSTEDGAMES.de  
f t i @FrostedGames

## Ein Beispiel für die Berechnung deiner Punkte



Wie du siehst, hast du 5 blaue Güter und 2 rote Güter versendet. Jede Reihe wird separat gewertet. Deswegen bekommst du für deinen 5 versendeten blauen Güter 9 Punkte und für deine roten versendeten 2 Punkte. Da du die 5. und 6. Spalte nicht komplett versendet hast, bekommst du die darunter stehenden Bonuspunkte leider nicht. (Für die Bonuspunkte gelten dieselben Regeln wie für die anderen Boni auch).

Auf deiner Empfangen-Seite lagerst du wie du siehst 3 rote Güter. Du wertest jede Reihe einzeln. Du erhältst also 9 Punkte für die rote Reihe. Für die 2 blauen Güter bekommst du 7 Punkte.

Außerdem hast du noch 2 übrige Baubonus-Plättchen für insgesamt 2 Punkte und das übrige Verteilerplättchen nochmals 1 Punkt.

Dein schwarzer Reihenfolgemarkier befindet sich auf dem 8. Feld und gibt dir weitere 2 Punkte.

Du hast also insgesamt 32 Punkte.

