

Wolfgang  
Kramer

# AUF ACHSE

Das Kartenspiel



Auf Achse, das Kartenspiel (Met de vlam in de pijp !)

FX Schmid, 1995

KRAMER Wolfgang

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten



# Inleiding

Hallo truckers ! In totaal 5 etappes liggen voor jullie. Wie maakt het langste traject ? Pas echter op, meermaals kan je je doel voorbijschieten en dan moet je opnieuw beginnen van voor af aan. Daarom, las af en toe een rustpauze in, gebruik die vrije tijd verstandig, dan brengt het je een heel stuk verder.

Nu begint het, stap in en geef gas.

## Spelmateriaal

- één startkaart ;
- 77 kilometerkaarten (met waarden tussen 10 en 120)  
(7 x 10, 20, 30, 40, 50, 60, 6 x 70, 80, 90, 100, 110 en 5 x 120) ;
- 20 actiekaarten  
(6 x +1, 6 x -1, 6 x -50, 2 x +2) ;
- 12 rustkaarten ;
- neem ook een blaadje papier en een pen om de punten te noteren.

## Doel van het spel

Winaar is diegene die na 5 etappes het verste is gereden.

## Vorbereiding

De jongste speler start de eerste ronde. Hij krijgt de startkaart en legt deze open voor zich neer. Alle andere kaarten worden goed geschud. Deze kaarten worden één voor één, verdekt en in speelvolgorde verdeeld tot elke speler 10 kaarten in de hand heeft. De overige kaarten worden als aflegstapel in het midden van de tafel gelegd.

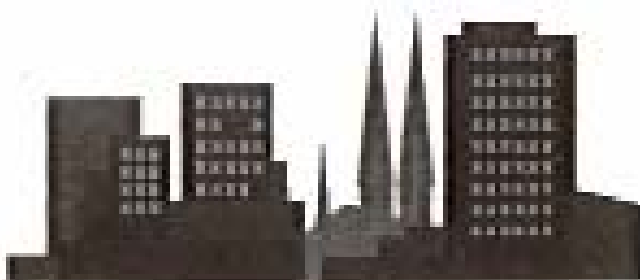
## Het algemene spelverloop

Het spel gaat dus in totaal over 5 etappes. Elke etappe op zijn beurt bestaat uit meerdere rondes. Eén spelronde verloopt steeds als volgt :

- elke speler neemt een kaart uit zijn hand en legt deze verdekt voor zich op de tafel. Dit is het begin van het eigen traject.
- dan kiezen alle spelers, beginnend met de startspeler, een volgende kaart en leggen deze, eveneens verdekt, op elkaar in het midden van de tafel. Dit vormt de zogenaamde kilometerteller. Aansluitend worden deze kaarten omgedraaid en uitgevoerd.
- tenslotte vullen alle spelers hun kaarten opnieuw aan tot 10 en de startkaart gaat naar de volgende speler.

Een nieuwe ronde begint. Opnieuw legt elke speler een kaart aan zijn traject af en dan opnieuw een kaart in het midden van de tafel op de kilometerteller. Deze rondes herhalen zich net zo lang tot een etappe is beëindigd. Aansluitend worden voor elke speler de afgelegde kilometers van zijn eigen traject genoteerd. Daarna begint de volgende etappe enz.

Na 5 etappes is het spel ten einde. Wie nu het hoogste aantal kilometers op zijn traject kan aantonen is de winnaar.



# 1. Het traject

Iedere speler bouwt in iedere etappe stelselmatig een eigen traject uit. Het eigen traject geeft aan hoeveel kilometers werden afgelegd. De kaarten worden steeds verdekt afgelegd en slechts aan het einde van de etappe omgedraaid.



*vb. aan het eigen traject mogen alleen kaarten aan de rechterkant worden afgelegd, niet links en niet tussen twee andere kaarten*

De waarde van de kilometerkaarten in een traject moeten steeds in opklimmende volgorde zijn. Alleen zulke kaarten kunnen bij het einde van een etappe een waardering krijgen.

*vb. 20 - 40 - 50 - 70 - 80 - 120*

Bevinden zich in een traject één of meerdere breuken dan worden enkel de kilometers na de laatste breuk gewaardeerd.

*vb. 30 - 50 - 40 - 60 - 60 - 70 - 90  
gewaardeerd : 60 + 70 + 90 = 220 km*

Rustkaarten mogen eveneens in een eigen traject worden ondergebracht, maar zo mogelijk liefst geen twee of meer na elkaar aangezien dit ook als een breuk wordt aanzien. Een rustkaart heeft de waarde 0. Een rustkaart kan ook als eerste kaart van een traject worden gelegd of tussen twee kaarten die in waarde elkaar onmiddellijk opvolgen.

*vb. rust - 10 - rust - 40*

Actiekaarten in een traject gelden steeds als breuk, zij hebben ook de waarde 0.

## Enige voorbeelden die de vorige uitleg verklaren

*10 - 20 - 40 - 80 - rust - 120  
een volledig geldende rij : waarde 270 km*

*rust - 40 - 50 - 70 - 30 - 90  
een rij met een breuk, ze brengt slechts 120 km op*

*20 - 50 - 40 - 60 - 60 - rust - 70 - 80  
een rij met meerdere breuken, ze brengt 210 km op*

*40 - 50 - rust - rust - 60 - 120 - rust  
deze rij brengt 180 km op aangezien twee of meerdere rustkaarten na elkaar een breuk vormen*

*70 - rust - 80 - 100 - actie - 110 - rust - 120  
deze rij brengt 230 km op, de actiekaart geldt als breuk*

## 2. De kaarten

### a. de kilometerteller

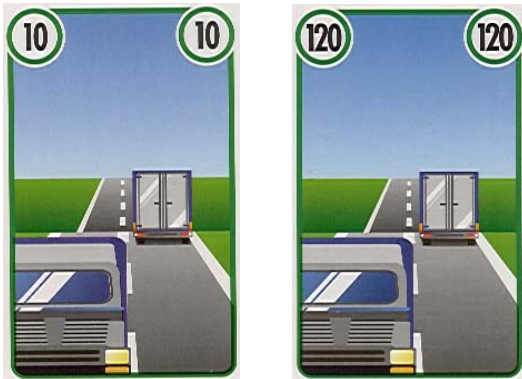
De kilometerteller bepaalt het einde van een etappe :

- wanneer bij 2 spelers 150 km of meer in de kilometerteller liggen, is de etappe ten einde (zie ook op de startkaart)
- wanneer bij 3 spelers 200 km of meer in de kilometerteller liggen, is de etappe ten einde (zie ook op de startkaart)
- wanneer bij 4 spelers 250 km of meer in de kilometerteller liggen, is de etappe ten einde (zie ook op de startkaart)
- wanneer bij 5 spelers 300 km of meer in de kilometerteller liggen, is de etappe ten einde (zie ook op de startkaart)



In elke ronde moeten alle spelers, beginnend met de startspeler, verdekt een kaart in het midden van de tafel afleggen. Deze kaarten worden tot een kleine stapel op elkaar gelegd, en nadat de laatste kaart werd gelegd, van boven naar onder, kaart voor kaart omgedraaid en uitgevoerd.

### b. de kilometerkaarten (10 ... 120)



Deze kaarten blijven, van ronde tot ronde, tot het einde van de etappe open in het midden van de tafel liggen en worden voortdurend opgeteld. Wanneer het kilometeraantal het doel bereikt of overschrijdt (vb. 250 km bij 4 spelers) dan eindigt de etappe.

De kilometerkaarten in de kilometerteller moeten niet in opklimmende volgorde, zoals in het eigen traject, worden gespeeld.

### c. de rustkaarten (tankstation)



Een rustkaart in de kilometerteller heeft geen effect. Ze wordt zonder enige uitwerking op de aflegstapel gelegd.

## d. de actiekaarten

Er zijn vier verschillende actiekaarten, die allen onmiddellijk na het omdraaien, worden uitgevoerd.

### verloren lading (-50)

Deze kaart heeft de waarde -50 km. en blijft, zoals de kilometerkaarten, open in de kilometerteller liggen.

Ze vermindert het totaal met 50 km.

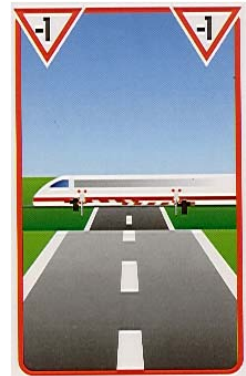
**tip :** om het overzicht te vergemakkelijken kan deze kaart best met andere kaarten worden verrekend zodat deze op de aflegstapel kunnen worden gelegd (vb. een -50 en een 50 kunnen worden weggelegd)



### hindernis (-1)

Deze kaart verplicht alle spelers de laatst afgelegde kaart in het eigen traject weg te nemen en op de aflegstapel te leggen.

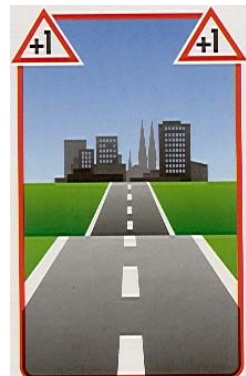
De hinderniskaart wordt eveneens op de aflegstapel gelegd.



### vrije doorgang (+1)

Alle spelers moeten nog een volgende kaart uit hun hand aan het eigen traject leggen.

Aansluitend wordt de vrije doorgangkaart op de aflegstapel gelegd.



### geef maar gas (+2)

Alle spelers moeten nog twee kaarten uit hun hand aan het eigen traject leggen. Aansluitend wordt de 'geef maar gas'-kaart op de aflegstapel gelegd.



## 3. Handkaarten aanvullen

Slechts nadat alle kaarten in de kilometerteller omgedraaid en uitgevoerd zijn, vult elke speler, beginnend met de startspeler, zijn aantal aan tot 10. Daarna gaat de startkaart naar de linkerbuurman en de volgende ronde begint. Er wordt dus gespeeld met de klok mee.

Als de afneemstapel is opgebruikt dan worden de kaarten van de aflegstapel goed geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

## Einde van een etappe

Een etappe eindigt wanneer alle kaarten in de kilometerteller omgedraaid en uitgevoerd zijn en wanneer dan het kilometeraantal is bereikt of overschreden.

**tip :** wanneer het kilometeraantal tijdens een ronde tijdelijk wordt overschreden dan eindigt de etappe nog niet. Alle kaarten van de kilometerteller moeten worden omgedraaid en uitgevoerd.

Na het einde van de etappe draait de startspeler de kaarten van zijn eigen traject om. Zijn traject wordt uitgerekend en genoteerd. Daarna draait de volgende speler zijn kaarten om en wordt zijn eigen traject uitgerekend ... enz.

Alle kaarten van de eigen trajecten en van de kilometerteller worden vervolgens op de aflegstapel gelegd. Alleen de kaarten die men in de hand heeft blijven bij elke speler. De spelers vullen hun kaarten opnieuw aan tot 10 en een nieuwe etappe kan beginnen.

## Einde van het spel

Na de vijfde etappe eindigt het spel. Wie de meeste kilometers heeft afgelegd is de winnaar.

