



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

VERRÜCKTE FRACHT (2 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen Maschine-zu-Fließband-Verbindungen zu bauen, um Güter zu verladen oder entladen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Versenden-Seite:** links auf deinem Tableau.
- **Empfangen-Seite:** rechts auf deinem Tableau.
- **Verladebereiche:** Felder beschriftet von 1-10.
- **Maschine-zu-Fließband-Verbindung:** Ununterbrochene gleichfarbige Verbindung von Leitungsplättchen von **1 Maschine** zu **1 Fließband**.

Achtung: Nicht jedes Feld der Verladebereiche ist mit einem Fließband ausgestattet!

Baubonus-Plättchen: Für ein ausgegebenes Zahnrad erhältst Du **einmalig in der Bauphase 2 weitere Aktionen** oder darfst – falls vorhanden – **1 Verteilerplättchen verbauen**.

Verteilerplättchen: Kann beim Aufräumen nicht eingelagert werden und verbleibt auf der Hand. Wird mithilfe eines **Baubonus-Plättchens** verbaut. Du erhältst es entweder als Bonus oder durch **Abgabe von 2 LKW-Bonus-Plättchen**.

Siehe **Jederzeit-Tausch**

LKW-Bonus-Plättchen: Du darfst jederzeit und **einmalig in der Logistikphase 1 LKW-Bonus-Plättchen** spielen, um **1 LKW-Karte** und **2 zusätzliche Logistikpunkte** zu erhalten, musst anschließend jedoch mindestens **1 beliebige LKW-Karte von deiner Hand ausspielen, um einen LKW zu rufen**.

Siehe **2.1 LKW rufen**

JEDERZEIT-TAUSCH

Du kannst **jederzeit** während deines Zuges tauschen:

- **2 Baubonus-Plättchen** gegen **1 LKW-Bonus-Plättchen**.
- **2 LKW-Bonus-Plättchen** gegen **1 Verteilerplättchen**.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn im Schritt **Aufräumen & Spielende überprüfen** mindestens einer dieser Fälle eintritt:

- **Zielmenge** an **versendeten Gütern** erreicht. **9 Güter im normalen Spiel, 12 Güter im Expertenmodus**.
- Ein Spieler hat **mindestens 1 Stern** erhalten.
- Der **Beutel** mit den **Leitungsplättchen** ist **leer**.
- Der **Stapel** der **LKW-Karten** ist **leer**.

AUFRÄUMEN & SPIELLENDE ÜBERPRÜFEN

Diesen Zwischenschritt führst Du **am Ende jeder Phase** durch.

- 01.** Ist eine **Spielende-Bedingung** erfüllt?
- 02.** Verteile **unverbaute Leitungsplättchen** aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge auf die **2 Stapel deiner Kister**, ohne die Reihenfolge der bereits vorhandenen Plättchen zu verändern.
- 03.** Hast Du mehr als **3 Baubonus-/LKW-Plättchen**? Lege überzählige ab.

Vergiss nicht, dass Du **jederzeit tauschen** kannst!

Siehe **Spielende**
Siehe **Jederzeit-Tausch**

SPIELABLAUF

Verrückte Fracht spielt ihr über mehrere Runden, bis ein Spieler gewinnt. Jede Runde besteht dabei aus 2 Phasen:

- 01. Bauphase (3 Aktionen)**
Leitungsplättchen ziehen oder verbauen.
→ **Aufräumen und Spielende überprüfen**
- 02. Logistikphase (1 Aktion)**
LKW rufen, LKW-Karte <=> Leitungsplättchen tauschen.
→ **Aufräumen und Spielende überprüfen**

SPIELERREIHENFOLGE

Die Position deines Gabelstaplers auf der Reihenfolgeleiste zeigt die maximale Anzahl an gültigen **Maschine-zu-Fließband-Verbindungen** an, die Du in der Partie bisher erreicht hast. Verlierst Du Verbindungen, ändert sich die Position des Markers **nicht**.

Bei Gleichstand ist der **oben liegende Marker** vorn.

→ **Boni auf der Reihenfolgeleiste:** Du erhältst den Bonus immer wenn Du ein bestimmtes Feld erreichst. Bei manchen Feldern ist es relevant, ob Du das Feld als 1. oder als 2. erreichst.

[1] BAUPHASE IM DETAIL

Geübte Spieler können diese Phase **gleichzeitig** spielen.

In dieser Phase hast Du **3 Aktionen**. Als Aktion kannst Du...

- 01. 1 Leitungsplättchen** ziehen und **in die Hand** nehmen.
- 02. 1 Leitungsplättchen** verbauen.
→ Du kannst ein beliebiges Leitungsplättchen **aus deiner Hand** oder ein **oben aufliegendes** Leitungsplättchen **aus deiner Kiste** verbauen.

Siehe **Baubonus-Plättchen (Schlüsselbegriff)**

BAUREGELN IM DETAIL

- 01.** Du darfst **nur** auf **hell-türkisen Feldern** bauen, aber **nie** auf **Wänden, Maschinen** oder **Fließbändern** bauen.
- 02.** Du kannst auf jedem verfügbaren Feld bauen – **eine Verbindung ist nicht notwendig**.

Überbaust Du ein **Zahnradsymbol**, so erhältst Du ein **Baubonus-Plättchen** und kannst es auch sofort einsetzen.

- 03.** Leitungsplättchen dürfen sich überschneiden. Sollte ein Plättchen anschließend wackeln (weil ein Feld darunter „leer“ ist), musst Du ein **Unterbauplättchen** als Stütze verwenden.
- 04.** Du darfst Leitungsplättchen so legen, dass **unterschiedliche Farben** angrenzen – das erschafft jedoch keine Verbindung!

Siehe **Aufräumen & Spielende überprüfen**

[2] LOGISTIKPHASE IM DETAIL

In dieser Phase hast Du **1 Aktion**. Als Aktion kannst Du...

- 01.** LKW rufen
- 02.** Lieferung beantragen (LKW-Karte => X Leitungsplättchen)
- 03.** Angebot einholen (2 Leitungsplättchen => 1 LKW-Karte)
- 04.** Aktion verfallen lassen (=nichts tun)

Siehe **LKW-Bonus-Plättchen (Schlüsselbegriff)**

[2.1] LKW RUFEN

→ Spiele LKW-Karten im Gesamtwert **von bis zu 2 Logistikpunkten** (übrige LP verfallen).

Z.B. **2 LKW** im Wert von **1 LP, 1x 2 LP** oder **1x 1 LP**.

- Suche den **passenden LKW** heraus.
- Platziere diesen LKW auf **deiner** Versendenseite **oder** der deines **Mitspielers!**

Siehe **LKW-Bonus-Plättchen (Schlüsselbegriff)**

EINEN LKW PLATZIEREN

- Platziere einen neuen LKW so, dass sein **Heck auf Feld 1 deiner** Versendenseite **oder** der deines **Mitspielers** liegt. Schiebe eventuell vorhandene LKW weiter.
- **Überragt das Führerhaus** eines LKW das **Feld 10 deiner Versenden-Seite**, so fährt er los. Schiebe ihn vor, sodass sein **Heck auf Feld 1 der Empfangen-Seite des Mitspielers** liegt. Schiebe eventuell vorhandene LKW weiter.
- **Überragt das Führerhaus** eines LKW das **Feld 10 einer Empfangen-Seite**, so verlässt dieser das Spiel. Lege ihn in die Schachtel, zusammen mit den geladenen Gütern.

GÜTER VERSENDEN

Ein LKW bietet **beladbare** und **blockierte** Felder auf seiner Ladefläche.

→ Prüfe **jederzeit**, wenn ein **beladbares Feld** an einem deiner **Fließbänder** anliegt, ob du ein Gut versenden kannst.

Es dürfen **keine gleichfarbigen Güter** nebeneinander auf der Ladefläche liegen!

→ Nimm das am weitesten links liegende Gut von der Versendenseite deiner Lagertafel in der **Farbe der Verbindung**.

Bonus auf **Lagertafel: alle Güter einer Spalte** versendet.
Bonus auf **Führerhaus: alle beladbaren Felder** beladen.

Siehe **Maschine-zu-Fließband-Verbindung**

GÜTER EMPFANGEN

Wie Güter versenden, nur **umgekehrt** (Empfangen-Seite, Verbindung schaffen, Spalten **füllen**, evtl. Boni freischalten.)

[2.2] LIEFERUNG BEANTRAGEN

Spiele **1 LKW-Karte** aus und ziehe die **angezeigte Anzahl von Leitungsplättchen** aus dem Beutel auf die Hand.

[2.3] ANGEBOT EINHOLEN

→ Wirf **2 Leitungsplättchen** aus deiner Kiste ab.

→ Ziehe anschließend **1 LKW-Karte**.

Siehe **Aufräumen & Spielende überprüfen**

ENDWERTUNG

Um zu gewinnen musst Du mindestens **2 Güter pro Farbe** versendet haben. Hat kein Spieler dieses Ziel erreicht, endet das Spiel unentschieden.

Erfüllen beide Spieler diese Bedingungen, so zählen die meisten **Sterne**. Bei einem weiteren Unentschieden zählen die freigeschalteten **Punkte**, gefolgt von der **Spielerreihenfolge**.

- **Sterne**
Reihenfolgeleiste, letzte Spalte der Empfangen-Seite für jede Art von Gut einzeln.
- **Punkte**
Freigeschaltete Boni der Lagertafel, meist versendetes Gut, meist empfangenes Gut, 1 Punkt je Baubonus- und LKW-Plättchen und Reihenfolgeleiste Platz 7,8 und 9.

Punkte **oberhalb** einer Reihe erhältst Du es für jede Güterart separat. Punkte **unterhalb** einer Spalte erhältst Du, wenn die gesamte Spalte geleert bzw. gefüllt ist.