



Auf Achse

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 12

JAHREN

Bei Auf Achse schlüpft ihr in die Rolle von Spediteuren, die mit ihren Brummis quer durch Europa fahren und Frachten ausliefern. Ihr plantet Routen, ladet Waren an Startorten auf und kassiert am Zielort den Frachterlös. Wer am Ende das dickste Bargeldpolster hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr transportiert Waren von Startorten zu Zielorten und verdient daran Geld. Wer bei Spielende das meiste Bargeld besitzt, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder stellt seinen LKW auf ein freies Feld, das keine Stadt ist, und erhält 5000 DM sowie 3 Auftragskarten. Die Warensteine kommen auf den grauen Ladeplatz, Stau- und Baustellenschild in ihre Plastikfüßchen. Je nach Spielerzahl zählt ihr 12 bis 24 Auftragskarten als öffentliche Aufträge ab und legt davon 4 offen auf die blauen Felder. Die Ereigniskarten werden gemischt und mit dem Achtungsdreieck nach oben bereitgelegt.

So spielt ihr

- 1 Würfle und fahre die gewürfelte Zahl an Feldern in eine Richtung deiner Wahl. Bei einer 6 darfst du frei 1 bis 6 Felder ziehen.
- 2 Erreichst du den Startort eines eigenen Auftrags, lädst du die angegebene Warenmenge auf. Mehr als 6 Waren passen ohne Anhänger nicht auf den LKW.
- 3 Am Zielort lädst du ab und bekommst den Frachterlös von der Bank.
- 4 Würfelst du ein Feld mit Achtungsdreieck an, ziehst du eine Ereigniskarte und führst sie aus. Bei einer 1 setzt du das Baustellenschild.
- 5 Würfelst du eine Stadt genau an, darfst du einen der 4 offenen öffentlichen Aufträge zur Versteigerung aufrufen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald keine öffentlichen Aufträge mehr ausliegen und ein Spediteur alle eigenen Aufträge erledigt hat. Sieger ist, wer dann am meisten Bargeld hat.

Spielziel

Ihr seid konkurrierende Spediteure und verdient euer Geld mit Transportaufträgen. Jeder Auftrag nennt einen Startort, einen Zielort und die Menge an Waren, die befördert werden muss. Ausgeliefert bringt er euch den aufgedruckten Frachterlös ein. Am Ende zählt ausschließlich das Bargeld auf der Hand – unerledigte Aufträge sind wertlos.

Spielmaterial

1 Spielplan

6 LKW

8 Anhängerkarten

48 Warensteine

52 Auftragskarten

31 Ereigniskarten

1 Würfel

1 Baustellenschild

1 Stauschild

1 Satz Spielgeld

Spielaufbau

- Verteilt die LKW. Jeder stellt seinen Wagen auf ein beliebiges Streckenfeld des Plans, jedoch nicht auf eine Stadt. Pro Feld steht nur ein LKW.
- Wählt die Standorte, bevor die Auftragskarten verteilt werden.
- Jeder bekommt 5000 DM Startkapital in kleinen Scheinen. Einer von euch führt zusätzlich die Bank.
- Legt alle Warensteine auf den grauen Ladeplatz des Spielplans. Stauschild und Baustellenschild werden in die runden Plastikfüßchen gesteckt und ebenfalls bereitgelegt.
- Mischt die Auftragskarten und gibt jedem 3 Aufträge auf die Hand. Sortiert sie in der Reihenfolge, in der ihr sie abarbeiten wollt.
- Zählt vom Stapel die öffentlichen Aufträge ab und legt sie verdeckt neben den Plan: 12 Karten bei 2 Spielern, 16 bei 3, 20 bei 4, 24 bei 5 oder 6 Spielern.
- Deckt die obersten 4 dieser Karten auf und legt sie auf die vier blauen Felder des Spielplans. Übrige Auftragskarten kommen beiseite.
- Mischt die Ereigniskarten und legt sie mit dem rot-weißen Achtungsdreieck nach oben auf das dafür vorgesehene Feld.

Spielbeginn

Alle würfeln einmal, die höchste Zahl beginnt. Danach geht es reihum im Kreis weiter.

Spielablauf

Fahren

Wer am Zug ist, würfelt und bewegt seinen LKW genau so viele Felder, wie der Würfel zeigt. Die Richtung wählst du frei. Jedes Feld nimmt nur einen LKW auf; wenn ein Feld besetzt ist, musst du auf dem letzten freien Feld davor halten. Überholen und in Gegenrichtung vorbeifahren ist dagegen erlaubt. Grundsätzlich gilt Zugzwang. Überzählige Würfelpunkte verfallen nur in drei Fällen: beim Anfahren eines Startorts, beim Anfahren eines Zielorts und vor einem Baustellen- oder Stauschild.

Würfelst du eine 6, darfst du frei entscheiden, ob du 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Felder fährst. So erreichst du leichter punktgenau eine Stadt.

Ereignisfelder

Felder mit dem rot-weißen Achtungsdreieck sind Ereignisfelder. Kommst du darauf zu stehen, ziehst du eine Ereigniskarte und führst die dort beschriebene Aktion aus. Anschließend schiebst du die Karte unter den Stapel.

Baustelle und Stau

Bei einer gewürfelten 1 rückst du deinen LKW ein Feld vor und musst danach das runde Baustellenschild ins Spiel bringen oder versetzen. Dieser Abschnitt ist dann komplett gesperrt: alle LKW müssen warten oder einen Umweg fahren. Nicht erlaubt sind Städte, besetzte Felder und die Strecke Hamburg–Flensburg.

Das Stauschild kommt über bestimmte Ereigniskarten ins Spiel und blockiert nur für eine Runde. Auch damit lassen sich Mitspieler ausbremsen.

Aufträge abwickeln

- 1 Fahre den Startort deines Auftrags an. Überzählige Würfelpunkte verfallen dabei.
- 2 Nimm die auf der Karte angegebene Anzahl Warensteine vom Ladeplatz und stelle sie auf deinen LKW. Die Auftragskarte legst du offen vor dir ab – das zeigt allen, dass nur noch der Zielort fehlt.
- 3 Weiterfahren darfst du erst im nächsten Zug.
- 4 Du kannst nun direkt zum Zielort fahren oder erst einen weiteren Startort ansteuern und zuladen.
- 5 Ohne Anhänger passen maximal 6 Waren auf die Ladefläche. Stelle die Steine hochkant, dann gehen genau 6 darauf.
- 6 Am Zielort lädst du die Waren des Auftrags ab; sie kehren auf den Ladeplatz zurück.
- 7 Die Bank zahlt dir den Frachterlös aus, die Karte kommt auf den Ablagestapel.
- 8 Erst im nächsten Zug fährst du weiter – zu einem neuen Startort oder zum nächsten Zielort, wenn du noch beladen bist.

Ein Auftrag muss immer vollständig transportiert werden. Teillieferungen sind nicht zulässig.

Anhänger kaufen

Willst du mehr als 6 Waren gleichzeitig befördern, kaufe Anhänger. Zur Wahl stehen 4 große Anhänger für je 3000 DM mit Platz für 6 zusätzliche Waren und 4 kleine Anhänger für je 2000 DM mit Platz für 4 zusätzliche Waren. Du darfst beliebig viele erwerben, aber nur, wenn du am Zug bist. Die Anhängerkarte legst du vor dir ab und stellst die zusätzlichen Waren darauf. Anhänger bleiben bis Spielende dein Eigentum und zählen in der Abrechnung nicht. An Zielorten werden die Anhänger stets zuerst entladen, unabhängig davon, zu welchem Auftrag die Waren gehören.

Öffentliche Aufträge ersteigern

- 1 Würfle punktgenau eine beliebige Stadt an – ob leer oder beladen, ist gleichgültig.
- 2 Wähle einen der 4 offen ausliegenden Aufträge und bekunde dein Interesse. Willst du keinen, passiert nichts.
- 3 Nun bieten alle Spediteure in beliebiger Reihenfolge wie bei einer Auktion. Die Gebote sind auf der Karte von 1 bis 5 durchnummeriert; die Tabelle zeigt Kosten und verbleibenden Nettoerlös.
- 4 Der erste Interessent ist im Vorteil: Er muss nicht überbieten, sondern darf mit dem letzten Gebot gleichziehen und erhält den Auftrag.
- 5 Wer den Auftrag bekommt, zahlt die Kosten laut Tabelle sofort an die Bank. Hat niemand sonst geboten, erhält der erste Interessent den Auftrag kostenlos.
- 6 Der Auftrag wandert auf die Hand. Du kannst ihn zu jedem späteren Zeitpunkt am Startort beginnen – sofort, wenn du dort schon stehst und genug Ladekapazität frei ist.
- 7 Nach jedem vergebenen öffentlichen Auftrag wird vom verdeckten Stapel eine neue Karte offen ausgelegt.

Beispiel: Rot ruft den Auftrag Stuttgart–Berlin auf. Blau bietet gleich Angebot 2, Grün erhöht auf 3. Gelb und Blau passen, Rot zieht als erster Interessent auf Angebot 3 gleich. Grün erhöht auf Angebot 4, Rot passt. Grün erhält den Auftrag und zahlt 1600 DM an die Bank. Am Zielort bekommt Grün 2700 DM, der Nettoerlös liegt also bei 1100 DM.

Kein Kredit

Für Aufträge und Anhänger gibt die Bank kein Darlehen. Du kannst nur kaufen, was du bezahlen kannst. Über bestimmte Ereigniskarten kannst du allerdings in Zahlungsverzug geraten. Diese Karte bleibt dann offen bei dir liegen, bis du den doppelten Betrag aufbringst.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Den LKW entsprechend der Augenzahl in eine Richtung fahren; bei einer 6 wahlweise 1 bis 6 Felder.
- 3 Bei einer gewürfelten 1: ein Feld vorrücken und danach das Baustellenschild setzen oder versetzen.
- 4 Auf einem Ereignisfeld: Ereigniskarte ziehen und die Aktion ausführen, Karte unter den Stapel legen.
- 5 Am Startort eines eigenen Auftrags: Waren aufladen und die Karte offen auslegen.
- 6 Am Zielort: Waren abladen, Frachterlös von der Bank kassieren, Karte ablegen.
- 7 Bei punktgenau angefahrener Stadt: Interesse an einem offenen öffentlichen Auftrag bekunden und die Auktion durchführen.
- 8 Optional im eigenen Zug: Anhänger kaufen.

Sonderregeln

- Pro Feld darf nur ein LKW stehen. Ist das Zielfeld besetzt, hältst du auf dem letzten freien Feld davor.
- Überholen und Vorbeifahren in Gegenrichtung sind erlaubt.
- Es besteht Zugzwang. Überzählige Würfelpunkte verfallen nur beim Anfahren von Start- und Zielorten sowie vor einem Baustellen- oder Stauschild.
- Nach dem Auf- oder Abladen endet dein Zug; weiterfahren darfst du erst beim nächsten Mal.
- Aufträge müssen komplett transportiert werden, Teillieferungen sind unzulässig.
- Das Baustellenschild darf nicht auf Städte, auf besetzte Felder und nicht auf die Strecke Hamburg–Flensburg gestellt werden.
- Das Stauschild wirkt nur eine Runde lang.
- Anhänger werden am Zielort immer zuerst entladen.
- Für Aufträge und Anhänger gibt es keinen Kredit von der Bank.
- Gerätst du über eine Ereigniskarte in Zahlungsverzug, bleibt die Karte offen liegen, bis du die doppelte Summe zahlen kannst.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, wenn zwei Bedingungen zusammentreffen: Es liegen keine öffentlichen Aufträge mehr aus, und mindestens ein Spediteur hat alle seine Aufträge erledigt. In welcher Reihenfolge das eintritt, spielt keine Rolle. Sieger ist, wer in diesem Moment das meiste Bargeld besitzt. Noch nicht ausgeführte Aufträge bringen nichts mehr ein. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Vereinfachte Version ab 8 Jahren: Es gibt keine Anhänger, die Ladekapazität bleibt bei maximal 6 Waren.
- In der vereinfachten Version werden öffentliche Aufträge nicht ersteigert. Wer als Erster den Startort eines offen liegenden öffentlichen Auftrags erreicht, nimmt die Karte einfach an sich. Kannst du die Waren sofort laden, legst du den Auftrag offen aus; willst du später laden, nimmst du ihn auf die Hand und musst den Startort erneut anfahren.
- Startkapital in der vereinfachten Version: 2000 DM. Jeder erhält 5 eigene Auftragskarten.
- Als öffentliche Aufträge werden dort 10 Karten abgezählt und verdeckt auf ein blaues Feld gelegt, davon liegen 3 offen daneben. Nach jedem Erwerb wird nachgelegt, bis der zehnte Auftrag aufgedeckt ist. Die Angebots- und Kostentabelle auf den Karten wird nicht verwendet.
- Spieldauer steuern: Mehr öffentliche Aufträge verlängern die Partie, weniger verkürzen sie.

Tipps

- Ordne deine drei Handaufträge vor dem Start so, dass Start- und Zielorte möglichst auf einer Route liegen.
- Nutze die 6 bewusst: Weil du frei 1 bis 6 Felder ziehst, erreichst du damit punktgenau Städte, Startorte oder Zielorte.
- Kombiniere Aufträge und lade an mehreren Startorten zu, statt mit halbleerer Ladefläche zu fahren. Ein Anhänger lohnt, wenn du dadurch mehrere Aufträge parallel abwickeln kannst.
- Beim Bieten zählt der Nettoerlös in der Tabelle, nicht der Frachterlös. Ruf einen Auftrag selbst auf, denn als erster Interessent musst du nur gleichziehen, nicht überbieten.
- Hast du noch lukrative Aufträge offen, verzichte auf das Aufrufen öffentlicher Aufträge und ziehe so das Spielende hinaus. Läuft es schlecht für dich, treibe das Ende voran und greife nach dem letzten öffentlichen Auftrag.

Häufige Fragen

Darf ich weiterfahren, nachdem ich Waren aufgeladen habe?

Nein. Nach dem Aufladen am Startort endet dein Zug. Erst beim nächsten Mal fährst du weiter.

Muss ich meine Würfelzahl komplett abfahren?

Ja, es gilt Zugzwang. Überzählige Punkte verfallen nur, wenn du einen Startort oder Zielort anfährst oder vor einem Baustellen- beziehungsweise Stauschild halten musst.

Was passiert, wenn das Feld, auf dem ich landen müsste, besetzt ist?

Du bleibst auf dem letzten freien Feld davor stehen. Überholen und Vorbeifahren in Gegenrichtung sind aber erlaubt.

Wie viele Waren passen auf einen LKW?

Ohne Anhänger maximal 6 Waren. Stellt man die Steine hochkant, passen genau 6 auf die Ladefläche. Ein großer Anhänger bringt 6, ein kleiner 4 zusätzliche Plätze.

Kann ich einen Auftrag auch nur teilweise ausliefern?

Nein. Jeder Auftrag muss vollständig transportiert werden, Teilmengen sind nicht zulässig.

Wann darf ich einen öffentlichen Auftrag aufrufen?

Nur wenn du eine Stadt punktgenau anwürfelst. Dann wählst du einen der vier offen ausliegenden Aufträge und bekundest dein Interesse, woraufhin alle bieten dürfen.

Warum ist der erste Interessent bei der Auktion im Vorteil?

Er muss die Mitbewerber nicht überbieten. Es reicht, wenn er mit dem letzten Gebot gleichzieht, dann erhält er den Auftrag.

Was passiert, wenn ich das Geld für einen ersteigerten Auftrag nicht habe?

Die Bank gewährt für Aufträge und Anhänger grundsätzlich keinen Kredit. Der Kaufpreis muss sofort gezahlt werden.

Wohin darf das Baustellenschild nicht gestellt werden?

Nicht auf Städte, nicht auf besetzte Felder und nicht auf die Strecke Hamburg–Flensburg.

Wann endet die Partie genau?

Sobald keine öffentlichen Aufträge mehr ausliegen und zugleich ein Spediteur alle eigenen Aufträge erledigt hat. Die Reihenfolge dieser beiden Ereignisse ist unerheblich.

Informationen zum Spiel

Verlag	FX Schmid
Autor	Wolfgang Kramer
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von FX Schmid, zuletzt geprüft am 14.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/auf-achse/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/auf-achse/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026