



Overload

Spielanleitung – kurz erklärt

3–5

SPIELER

ab 8

JAHREN

Overload ist ein Laufspiel mit Stapelmechanik für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren. Jede Figur trägt Scheiben über eine U-förmige Strecke ins Ziel, und genau diese Scheiben bringen am Ende die Punkte. Wer unterwegs überholt wird, bekommt zusätzliche Scheiben aufgesteckt – und ab der 9. Scheibe ist die Figur überladen und muss zurück an den Start.

Spielziel

Ihr bringt möglichst viele Scheiben mit euren Figuren ins Ziel. Jede Scheibe im Ziel bringt Siegpunkte.

Vorbereitung

Legt die Spielplanteile in U-Form aus: Start, Ziel, beide Kurven und je nach Spielerzahl 2, 3 oder 4 Mittelteile. Jeder wählt eine Farbe und stellt seine 2 Figuren auf das Startfeld. Die 80 Scheiben kommen in die zusammengesteckte Schale neben den Plan, die Siegpunktchips daneben. Der jüngste Spieler beginnt und nimmt den Würfel.

So spielt ihr

- 1 Steht eine deiner Figuren am Start, entscheidest du vor dem Wurf, wie viele Scheiben (0 bis 8) du ihr aufsteckst.
- 2 Würfle mit dem 8er-Würfel und ziehe eine deiner beiden Figuren entsprechend vorwärts. Steht eine Figur auf dem Startfeld, musst du zuerst diese ziehen.
- 3 Jede Figur, an der du vorbeiziehst, erhält 1 Scheibe aus der Schale.
- 4 Endest du auf einem besetzten Feld, gibst du jeder dortigen Figur eine Scheibe oder nimmst ihr eine ab – für jede Figur einzeln entschieden.
- 5 Bekäme eine Figur eine 9. Scheibe, ist sie überladen und geht ohne Punkte zurück zum Start.
- 6 Erreicht eine Figur das Ziel, bekommst du für jede Scheibe 1 Siegpunkt, bei genau 8 Scheiben sogar 12.

So gewinnt ihr

Wer zuerst die nötige Punktzahl erreicht, gewinnt sofort: 40 Punkte bei 3 Spielern, 35 bei 4 Spielern, 30 bei 5 Spielern.

Spielziel

Ihr transportiert Scheiben auf euren Spielfiguren über eine Rundstrecke ins Ziel. Jede Scheibe, die eine Figur ins Ziel bringt, wird in Siegpunkte umgewandelt. Dabei müsst ihr abwägen: Viele Scheibchen bringen viele Punkte, aber jede Figur trägt höchstens 8 Scheiben, und unterwegs kommen durch Überholmanöver und Begegnungen weitere dazu. Wer zuerst die von der Spielerzahl abhängige Punktzahl sammelt, gewinnt.

Spielmaterial

8 Spielplanteile

10 Spielfiguren

80 Scheiben

1 Schale für die Scheiben

1 Würfel

98 Siegpunktchips

Spielaufbau

- Legt die Laufstrecke aus den Spielplanteilen in U-Form zusammen. Startteil, Zielteil und die zwei Kurventeile sind immer dabei.
- Wählt die passende Zahl an Mittelteilen: Bei 3 Spielern bleiben 2 Mittelteile in der Schachtel, bei 4 Spielern eines, bei 5 Spielern kommen alle 4 auf den Tisch.
- Nutzt für das Grundspiel die Seite ohne Sonderaktionen. Farben und Reihenfolge der Lauffelder sind ohne Bedeutung.
- Steckt die Schale aus den 5 Stanzteilen zusammen und füllt die 80 Scheiben hinein. Sie steht neben dem Spielplan.
- Legt die Siegpunktchips neben den Plan bereit.
- Jeder sucht sich eine Farbe aus und stellt beide Figuren dieser Farbe auf das Startfeld. Nicht benötigte Figuren kommen zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler beginnt und bekommt den Würfel. Er entscheidet zuerst, wie viele Scheiben seine startende Figur trägt, und würfelt dann. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Scheiben aufladen

Solange eine Figur auf dem Startfeld steht, darfst du ihr bis zu 8 Scheiben aus der Schale aufstecken. Diese Entscheidung fällt zwingend vor dem Würfelwurf. Wer sie vergisst, schickt die Figur ohne Scheiben los.

Ziehen

- 1 Würfle mit dem achtseitigen Würfel.
- 2 Ziehe eine deiner beiden Figuren genau um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 3 Du darfst nach dem Wurf frei wählen, welche Figur du bewegst. Steht aber eine Figur auf dem Startfeld, musst du zuerst diese Figur ins Spiel bringen.

Überholen

Ziehst du an anderen Figuren vorbei, bekommt jede überholte Figur 1 Scheibe aus der Schale aufgesteckt. Das gilt für fremde Figuren genauso wie für deine eigene zweite Figur.

Begegnung auf einem Feld

Endet dein Zug auf einem Feld, auf dem schon eine Figur steht, hast du zwei Möglichkeiten:

- **Geben:** Du steckst eine Scheibe von deiner Figur auf die andere Figur. Das kann dort einen Overload auslösen.
- **Nehmen:** Du nimmst eine Scheibe der anderen Figur und steckst sie auf deine eigene.

Stehen mehrere Figuren auf dem Feld, entscheidest du für jede einzeln zwischen Geben und Nehmen. Hat eine beteiligte Figur keine Scheibe, gilt: Der Tausch muss ausgeführt werden, sofern er überhaupt möglich ist.

Overload

Mehr als 8 Scheiben trägt keine Figur. Müsste eine 9. Scheibe aufgesteckt werden, ist die Figur überladen. Sie kommt sofort zurück auf das Startfeld, die 8 Scheiben wandern in die Schale, und es gibt keine Punkte dafür. Beim nächsten eigenen Zug darfst du neu entscheiden, wie viele Scheiben die Figur diesmal mitnimmt. Wer den Overload einer fremden Figur verursacht hat, erhält einen 1er-Siegepunktchip. Für das Überladen der eigenen Figur gibt es nichts.

Ins Ziel kommen

Sobald eine Figur das Ziel erreicht, ist der Zug beendet; überzählige Schritte verfallen. Du bekommst für jede Scheibe auf der Figur 1 Siegpunkt in Chips ausgezahlt. Trägt die Figur genau 8 Scheiben, gibt es 4 Bonuspunkte, also insgesamt 12 Punkte. Die Scheiben kommen zurück in die Schale, die Figur zurück auf das Startfeld. Vor dem nächsten Start belädst du sie erneut nach Wunsch.

Der Spielzug

- 1 Falls eine deiner Figuren auf dem Startfeld steht: entscheide jetzt, wie viele Scheiben (maximal 8) sie erhält.
- 2 Würfle.
- 3 Wähle eine deiner beiden Figuren; steht eine am Start, musst du diese nehmen.
- 4 Ziehe die Figur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 5 Stecke auf jede überholte Figur 1 Scheibe aus der Schale.
- 6 Stehen auf deinem Zielfeld andere Figuren: entscheide für jede einzeln, ob du eine Scheibe gibst oder nimmst.
- 7 Werte einen möglichen Overload aus oder kassiere Siegpunkte, wenn du im Ziel bist.
- 8 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Die Beladung am Start muss vor dem Würfelwurf feststehen. Wer sie vergisst, fährt in dieser Runde ohne Scheiben.
- Sobald eine eigene Figur auf dem Startfeld steht, hast du keine Wahl mehr: Diese Figur muss gezogen werden.
- Auch die eigene zweite Figur wird beim Überholen mit einer Scheibe beladen.
- Treffen Figuren aufeinander und eine davon hat keine Scheibe, ist Geben oder Nehmen Pflicht, wenn es möglich ist.
- Ins Ziel muss nicht genau gewürfelt werden, überschüssige Schritte verfallen.
- Der Verursacher eines fremden Overloads erhält 1 Siegpunkt, für den eigenen Overload gibt es keine Belohnung.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler die von der Spielerzahl abhängige Punktzahl erreicht: 40 Siegpunkte bei 3 Spielern, 35 bei 4 Spielern und 30 bei 5 Spielern. Dieser Spieler gewinnt. Zu Gleichstand sagt die Anleitung nichts, weil das Spiel in dem Moment endet, in dem jemand die Grenze erreicht.

Varianten

- **Sonderaktionsfelder:** Die Rückseiten der Spielplanteile zeigen Felder mit Sonderaktionen. Vor Spielbeginn einigt ihr euch, wie viele dieser Teile ihr einbaut. Endet ein Zug auf so einem Feld, muss die Aktion ausgeführt werden.
- **Plus-Feld:** Die Figur erhält eine Scheibe aus der Schale, ein Overload kann dadurch ausgelöst werden.
- **Minus-Feld:** Die Figur gibt eine Scheibe ab, sie kommt zurück in die Schale.
- **Plus/Minus-Feld:** Die Figur muss sofort 1 Feld vor oder zurück. Auf diesem Feld bleibt also nie eine Figur stehen. Landet sie dadurch wieder bei einer eben überholten Figur, bekommt diese zuerst eine Scheibe aus der Schale, danach folgt das normale Geben oder Nehmen.
- **Verdopplungsfeld:** Alle Aktionen zählen doppelt. Eine überholte Figur auf diesem Feld erhält 2 Scheiben, und beim Treffen auf diesem Feld werden je 2 Scheiben gegeben oder genommen, sofern möglich.

Tipps

- Belade deine Figur am Start nicht zu voll. Unterwegs kommen durch Überholen und Begegnungen fast immer weitere Scheiben dazu, und ab der 9. ist die Fahrt vorbei.
- Die 8er-Wertung ist verlockend: Genau 8 Scheiben im Ziel bringen 12 statt 8 Punkte. Plane die letzten Felder also so, dass du auf genau 8 kommst.
- Führt eine Begegnung dazu, dass eine fast volle Gegnerfigur die 9. Scheibe bekommt, lohnt sich Geben doppelt: Du wirst eine Scheibe los und kassierst 1 Siegpunkt.
- Denke daran, dass du auch deine eigene zweite Figur belädst, wenn du an ihr vorbeiziehst. Halte deine Figuren möglichst nicht dicht hintereinander.
- Eine schwach beladene Figur eignet sich gut zum Überholen, weil sie Scheiben verteilt, ohne selbst schnell an die Grenze zu kommen.

Häufige Fragen

Wie viele Scheiben darf ich am Start aufladen?

Höchstens 8. Du entscheidest frei zwischen 0 und 8 Scheiben, aber die Entscheidung muss vor dem Würfelwurf fallen.

Was passiert, wenn ich das Beladen vor dem Wurf vergesse?

Dann startet die Figur in dieser Runde ohne Scheiben. Nachträgliches Aufstecken ist nicht erlaubt.

Darf ich immer frei wählen, welche meiner beiden Figuren ich ziehe?

Grundsätzlich ja, du entscheidest nach dem Wurf. Steht jedoch eine deiner Figuren auf dem Startfeld, musst du zuerst diese Figur bewegen.

Bekommt auch meine eigene Figur eine Scheibe, wenn ich sie überhole?

Ja. Beim Überholen wird jede überholte Figur beladen, egal ob sie einem Mitspieler oder dir selbst gehört.

Muss ich auf einem gemeinsamen Feld eine Scheibe geben oder nehmen?

Ja, wenn es möglich ist. Sobald Figuren auf einem Feld stehen und einer Figur eine Scheibe fehlt, muss der Austausch ausgeführt werden. Bei mehreren Figuren entscheidest du für jede einzeln.

Was geschieht bei der 9. Scheibe?

Die Figur gilt als überladen und geht sofort ohne Punkte zurück auf das Startfeld. Die 8 Scheiben kommen zurück in die Schale.

Bekomme ich etwas dafür, dass ich eine Figur überlade?

Für den Overload einer fremden Figur erhältst du einen 1er-Siegpunktchip. Überlädst du deine eigene Figur, gibt es keine Belohnung.

Muss ich das Ziel genau treffen?

Nein. Überzählige Bewegungspunkte verfallen einfach, sobald die Figur das Ziel erreicht.

Wie viele Punkte bringen 8 Scheiben im Ziel?

12 Punkte. Für die 8 Scheiben gibt es 8 Punkte plus 4 Bonuspunkte, wenn die Figur mit genau 8 Scheiben ankommt.

Was passiert mit einer Figur, die das Ziel erreicht hat?

Sie wird sofort auf das Startfeld zurückgestellt und die Scheiben wandern in die Schale. Vor dem nächsten Start entscheidest du erneut über die Beladung.

Informationen zum Spiel

Autor	Wolfgang Riedl
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.08.2026. 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/overload/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026