



Geliefert!

Die Bewohner von Christiansburg warten ungeduldig auf ihre Bestellungen.

Wer liefert am Schnellsten und plant am Geschicktesten?

Aber freut euch nicht zu früh, denn die Bauarbeiter können euch ganz schön die Tour vermässeln.

Ab 8 Jahren
für 2-4 Spieler
30-40 Minuten Spielzeit

Idee, Entwicklung und Gestaltung: Sabine Heyne (u35447)
Game Elements, WiSe 2019, Medien- u. Spielekonzeption, Hochschule Harz

Inhalt



4 Transporter



2 Würfel



4 Bauarbeiter

16 Pakete

4 silberne – Apotheke

4 grüne – Lebensmittelladen

4 orange – Süßwarenladen

4 blaue – Textilgeschäft



24 Auftragskarten



8 Häuser

1 Regelheft

Titel	1
Inhalt	2
Spielgeschichte	3
Vorbereitungen	4
Spielablauf	6
Spielziel und Ende	9
Variation für jüngere Kinder	9
Beispiel	10
Kurzanleitung	12

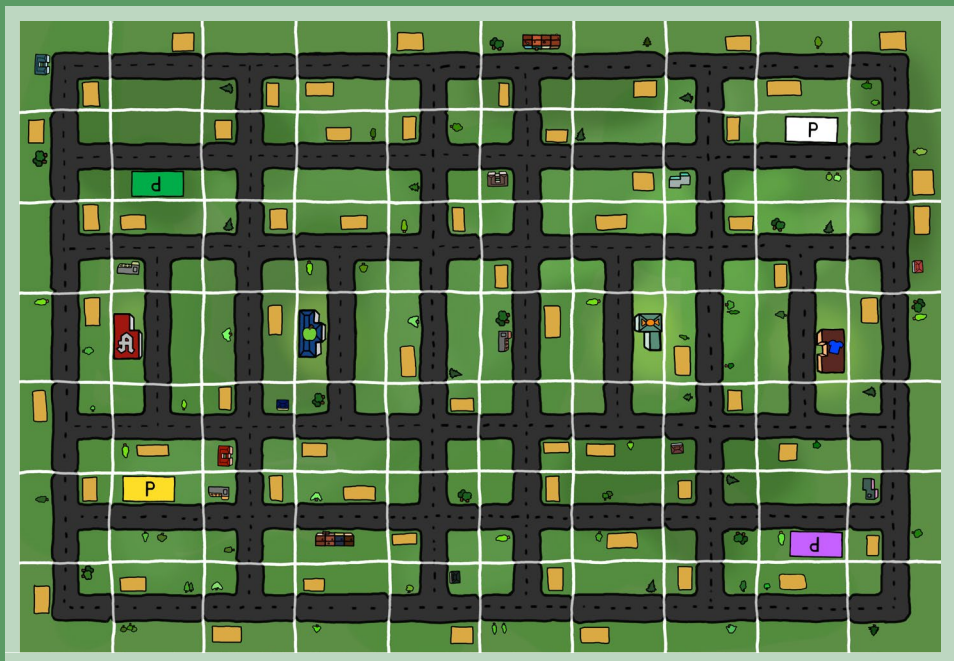
Anmerkung:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform soll kein Geschlecht benachteiligen.

Spielgeschichte

Jeder Spieler führt ein eigenes Transportunternehmen in der kleinen Stadt Christiansburg. Die Konkurrenz ist hart, jeder möchte so viele Aufträge wie möglich erfüllen. Das größte Problem dabei - die Baustellen in der Stadt. Überall können die Bauarbeiter auftauchen und euch damit verlangsamen. Beliefert die Bewohner der Stadt mit den Waren der vier Geschäfte vor Ort und findet heraus, wer von euch der Logistikexperte ist!

Das Spielbrett ist in 10x7 gleichgroße Felder aufgeteilt. Dies ist das Stadtgebiet von Christiansburg. In der Mitte befinden sich die Geschäfte, zu erkennen an den Waren, die auf ihren Dächern abgebildet sind. Es gibt eine Apotheke, einen Lebensmittelladen, einen Süßwarenladen und ein Textilgeschäft. In den Ecken des Spielbretts sind die Parkplätze der Transportunternehmen.



Vorbereitungen

Jeder Spieler wählt einen Transporter aus und stellt diesen auf den Parkplatz in der eigenen Farbe auf das Spielfeld.

Anschließend werden die Auftragskarten gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielbrett abgelegt. Die Pakete werden, am Besten bereits nach den einzelnen Geschäften sortiert, am Spielbrettrand bereit gelegt.

Anschließend beginnt das Verteilen der Häuser und Bauarbeiter. Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt ein zufälliges Haus, würfelt beide Würfel und positioniert das Haus nach folgendem Prinzip auf dem Spielbrett:

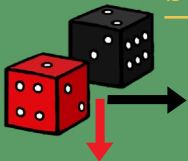
Er beginnt bei seinem eigenen Parkplatz die Felder zu zählen.

Der **rote Würfel** gibt die Zahl der Felder **nach unten** an.

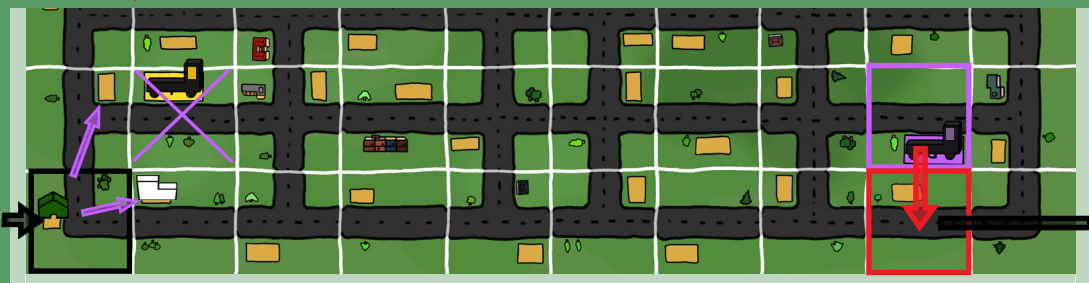
Der **schwarze Würfel** gibt die Zahl der Felder **nach rechts** an.

Das Haus stellt er auf den gelb-orangen Bauplatz auf dem abgezählten Feld.

Wird dabei der Spielfeldrand überschritten, zählt der Spieler am anderen Ende der Reihe oder Spalte weiter. Ist auf dem Feld bereits ein Gebäude positioniert, wird das Haus auf einem benachbarten Feld in einer beliebigen Richtung positioniert.



Spieler Lila würfelt, um das weiße Haus zu positionieren. Er hat zwei Möglichkeiten.





Spieler Türkis würfelt, um einen Bauarbeiter zu positionieren. Er hat fünf Möglichkeiten, da auf angrenzenden Feldern bereits Häuser und ein Bauarbeiter stehen.

Spielablauf

Erneut beginnt der jüngste Spieler. Er beginnt seinen Zug, indem er die drei obersten Auftragskarten vom Stapel nimmt. Auf diesen sind die Waren und die zu beliefernden Häuser abgebildet. Der Spieler darf sich alle seine Auftragskarten ansehen.

Um die geforderte Ware zu erhalten, muss der Spieler auf das Feld mit dem abgebildeten Geschäft gelangen. Dies tut er, in dem er seinen Transporter auf den Straßen steuert.

Die Spieler können sich durch würfeln fortbewegen. Derjenige Spieler, der an der Reihe ist, wirft beide Würfel. Der **schwarze** Würfel bestimmt die Entfernung, über welche sich der Transporter bewegen darf.

Dies wird im Anschluss auf Seite 7 erläutert.

Baustellen

Würfelt ein Spieler mit dem **roten** Würfel eine **6**, so darf er eine beliebige Baustelle umpositionieren. Dies macht er, bevor der eigene Transporter bewegt wird.

Im Spielablauf verfallen die
Augenzahlen 1-5 des roten Würfels.

Der Spieler wählt einen der Bauarbeiter und darf diesen auf einen Straßenabschnitt auf einem Feld seiner Wahl stellen.

Wie auch beim Aufbau darf der Bauarbeiter nur auf Feldern platziert werden, auf denen kein anderer Bauarbeiter und kein Geschäft vorhanden sind.

Baustellen dürfen nicht auf Straßenabschnitten mit
einem Transporter darauf platziert werden.

Fahren

Die Augenzahl des **schwarzen** Würfels bestimmt die Anzahl der Felder, über deren Straßenabschnitte sich der Spieler bewegen muss. Der Spieler darf sich nicht mehr oder weniger bewegen, als der **schwarze** Würfel anzeigt.

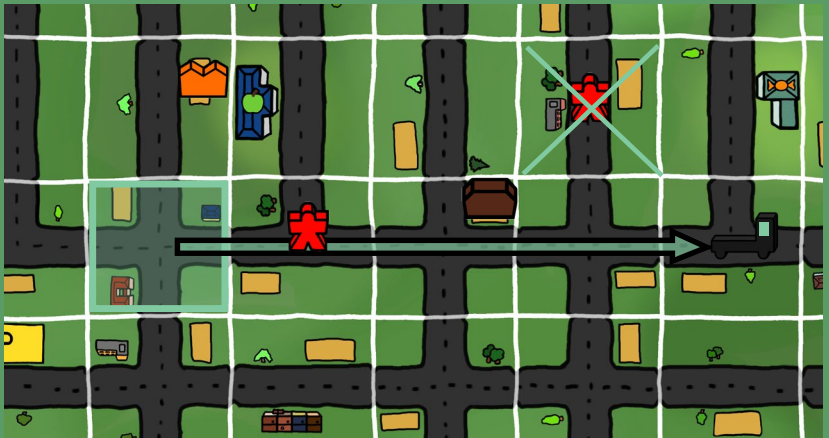
In Baustellen muss langsamer gefahren werden.

Sie zählen zwei Augen des Würfels.

Der Transporter darf die Straßen nicht verlassen, jedoch dürfen mehrere Transporter auf einem Feld fahren und stehen.

Kein Transporter darf in Straßenabschnitten mit Baustellen stehen bleiben!

Aufgrund der Baustelle kommt Spieler Türkis in die angestrebte Richtung nur um 4 Felder voran, obwohl er eine 5 gewürfelt hat.



Können mit der gewürfelten Augenzahl nur Felder mit Baustellen erreicht werden, muss der Transporter in dieser Runde auf seiner Ausgangsposition stehen bleiben.

Abholen und Ausliefern

Um ein Paket aufzunehmen oder abzugeben, muss der Spieler genau auf dem Feld mit dem jeweiligen Geschäft oder Haus zum Stehen kommen.

Man darf in einem Zug nicht auf einem Streckenabschnitt vor und zurück fahren, um auf einem bestimmten Feld anzukommen!

Erreicht der Spieler das Feld eines Geschäfts, so darf er bis zu zwei Pakete aufnehmen. Insgesamt darf jeder Transporter nur maximal zwei Pakete gleichzeitig transportieren. Ist ein Paket einmal aufgenommen, muss es ausgeliefert werden und darf nicht zurück zum Geschäft gebracht oder an anderer Stelle abgegeben werden.

Kommt der Spieler auf dem Feld des Hauses zum Stehen, für welches er ein Paket geladen hat, kann er dieses ausliefern. Das Paket legt er wieder an den Rand des Spielbretts und die erfüllte Auftragskarte legt er offen neben sich.

Erst zu Beginn des nächsten Zugs nimmt der Spieler neue Aufträge auf, um wieder drei auf der Hand zu haben.

Danach ist der Zug beendet und der Spieler links von ihm ist an der Reihe.

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges nicht drei Auftragskarten auf der Hand, so nimmt er die obersten des Stapels auf, bis er drei Aufträge besitzt.

Der zusammengefasste Ablauf eines Zuges ist auf der Rückseite (Seite 12) in der Kurzanleitung zu finden.

Spielziel und Spielende

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Aufträge zu erfüllen. Hat ein Spieler seinen fünften Auftrag erfüllt, hat dieser gewonnen.

Variation für das Spielende

Hat ein Spieler seinen fünften Auftrag erfüllt, hat jeder weitere Spieler noch einen Zug lang die Chance, seinen fünften Auftrag zu vollenden. Schafft es ein Spieler in diesem letzten Zug noch zwei Aufträge zu erfüllen (beide Waren für ein Haus), hat dieser gewonnen. Haben nun zwei oder mehr Spieler jeweils fünf Aufträge erfüllt, gibt es ein Stechen.

Diese Spieler legen ihre erfüllten Aufträge nebeneinander vor sich und müssen sich eine Geschichte ausdenken: In dieser muss eine möglichst witzige Situation beschrieben werden, in der alle Waren vorkommen, welche diejenige Person ausgeliefert hat.

Die anderen Spieler entscheiden dann, welche Geschichte ihnen besser gefällt. Der Spieler mit der besseren Geschichte gewinnt das Spiel.

Spielvariation für jüngere Kinder

Sind unter den Spielern Kinder unter 10 Jahren, kann das Spiel vereinfacht werden, in dem man nur ein Paket gleichzeitig transportieren darf.

Ebenso gibt es die Möglichkeit zu sagen, dass jeder Spieler nur einen Auftrag gleichzeitig auf der Hand hat. Hierbei empfiehlt es sich, das Spiel bereits nach drei oder vier erfüllten Aufträgen zu beenden, je nach Geduld der Kinder.

Beispiel

Vorbereitungen

Anna, Toni und Marie bauen das Spielbrett auf. Anna wählt den türkisen Transporter, Toni den gelben und Marie den lilanen. Sie stellen ihre Transporter auf den jeweiligen Parkplatz, mischen die Auftragskarten und legen die Pakete bereit.

Toni ist der Jüngste und darf das erste Haus positionieren. Er würfelt beide Würfel - der rote Würfel zeigt eine 5 und der schwarze Würfel zeigt eine 2.

Er zählt nun von seinem gelben Parkplatz aus fünf Felder nach unten und zwei Felder nach rechts.

Da das Spielbrett von seinem Parkplatz aus nur noch ein Feld nach unten besitzt, zählt er in der gleichen Spalte von oben weiter. Somit landet er auf dem Feld des Obst- und Gemüsehändlers. Hier darf er das Haus nicht aufstellen, da bereits ein Gebäude vorhanden ist. Toni muss sich nun für eines der benachbarten Felder entscheiden und positioniert das Haus auf dem Bauplatz des Feldes unter dem Geschäft. Im Uhrzeigersinn werden die anderen Häuser und Baustellen platziert.

Spielablauf

Toni beginnt. Er zieht die obersten drei Auftragskarten vom Stapel und schaut auf dem Spielbrett, wo die zu beliefernden Häuser stehen. Das orangene Haus möchte Hustensaft. Diesen erhält er in der Apotheke.



Danach würfelt er beide Würfel. Der rote Würfel zeigt eine 2, somit darf er keinen Bauarbeiter umpositionieren.



Der schwarze Würfel zeigt eine 5. Er darf nun seinen gelben Transporter fünf Felder weit über die Straßen bewegen.

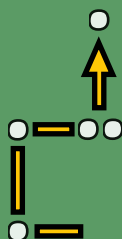


Er fährt ein Feld nach links und eines nach oben. Dann erreicht er die Baustelle, welche er langsam durchfahren muss und ihn zwei Würfelaugen kostet. Er fährt noch ein Feld nach oben und hat sich nun fünf Felder weit bewegt. Noch im gleichen Zug kann er ein silbernes Paket von der Apotheke aufnehmen.

Anna ist als nächstes dran. Sie zieht drei Auftragskarten und würfelt beide Würfel. Der **rote Würfel** zeigt eine **1**. Auch sie darf in diesem Zug keinen **Bauarbeiter** umpositionieren.

Der schwarze Würfel zeigt eine 2.

Da auf beiden Straßenabschnitten neben ihrem **türkisen** Parkplatz jeweils ein Bauarbeiter steht, darf sie sich in dieser Runde leider nicht bewegen.



Kurzanleitung

Seite

Vorbereitungen

4 + 5

1. Farbe wählen
2. Aufträge mischen, als verdeckter Stapel mit den Paketen am Spielbrettrand bereit legen
3. Verteilen von Häusern und Bauarbeitern:



6 - 8

Ablauf eines Zugs

6

1. Aufträge ziehen bis der Spieler drei auf der Hand hat
2. Beide Würfel werfen
 - 2.1 **Roter Würfel** zeigt eine **6** → Umstellen eines Bauarbeiters
 - 2.2 Augenzahl des **schwarzen Würfels** = Anzahl der Felder, die der Transporter bewegt werden muss
Durch Baustelle = zwei Augen des Würfels
3. Erreichen des Feldes eines passenden Geschäfts
= Warenannahme
 - 3.1 Paket(e) auf den Transporter stellen
(Transporter darf bis zu 2 Pakete aufladen)
4. Erreichen des Feldes des passenden Hauses = Auslieferung
 - 4.1 Paket(e) wieder an den Spielbrettrand
5. Erfüllten Auftrag offen neben sich legen

6

7

7

8

8

8

9

Spielende

Hat ein Spieler 5 Aufträge erledigt, gewinnt er und beendet somit das Spiel.

Eine Variation des Spielendes sowie eine vereinfachte Variante für jüngere Kinder ist auf S. 9 zu finden.