**Frachtenkontor**4.0

Eine Stückgutidee

**Vorab und warum:**

Stückgut, Container, Paletten und andere Güter werden im richtigen Leben irgendwo verpackt und oft per LKW vom Absender über Zwischenstationen zum Empfänger transportiert.

Auf Messen, bei Sommerfesten oder sonstigen Treffen der kleinen Laster reduziert sich dieser Vorgang meist auf beladen per Stapler, etwas rumfahren und wieder abladen per Stapler. Warum sollte man da nicht ansetzten und ein spannendes abwechslungsreiches Spiel daraus machen?

Die Baufahrzeuge machen es doch vor: Es wird gegraben und angeschüttet, planiert und gewalzt. Überwiegend nach einer Idee des Gastgebers werden Sand, Kies und andere Schüttgüter gestaltet und transportiert. Brücken werden gebaut, Rampen angeschüttet und bis zur Straßendecke aufgebaut. Mit großen und kleinen, alten und modernen Fahrzeugen und Geräten werden die Akkus leer gefahren. Die Mini-Baustelle in Alsfeld ist die Krönung dieser spannenden Spiele.

In den fünfziger Jahren gab es den Film *NACHTS AUF DEN STRASSEN* mit Hans Albers und Hilde Knef in den Hauptrollen. Auch ein MAN F8 spielte damals mit. Einen selbständigen Spediteur, der in zwielichtige Verhältnisse gerät, spielt Hans Albers.

In diesem Film wurden Frachtaufträge an einer Art Börse an die Kraftfahrer vergeben. Dieser alte Film ist nicht nur sehenswert, er stand auch Pate für die Spielidee FRACHTKONTOR. Weitere Anregungen lieferte außerdem das Gesellschaftsspiel AUF ACHSE

**Teilnehmer**

Jedes Fahrzeug, was im realen Leben im Transport gebraucht und genutzt wird kann mitmachen. Dabei spielt das Alter des Originals keine Rolle. Oldtimer, Jungtimer und hoch moderne Fahrzeuge können nebeneinander an der Rampe stehen und be/entladen werden. Die Straßenfahrzeuge sollten von drei Seiten beladen werden können, die Ladeflächen eben und nicht zu glatt sein (Ladungssicherung). Die Maße sollten auf Paletten Maße abgestimmt sein (siehe dazu „Abmessungen“)

Die Teilnehmer sollten Spaß am organisierten Spiel haben und diszipliniert spielen können.



Grundkenntnisse vor allem in der StVO sind hilfreich. *Die StVO gilt auch auf den Modelgeländen.* Grundkenntnisse im Speditionsablauf sind hilfreich, aber nicht nötig.

**Ladestellen**

Be- und Entladen werden kann grundsätzlich überall mit dem richtigen ferngesteuerten Equipment, wie Stapler, Kran, Hubwagen, Ladebordwand. Nicht mit dem Fünffingerkran.

Ist das richtige Gerät beim Empfänger nicht vorhanden, muss der Fahrer dafür sorgen, das es dort hin kommt, oder er muss es mitnehmen.

Es sollten mehr als zwei Ladestellen vorhanden sein die über Standartgeräte (Stapler, Kran, u.ä.) verfügen.

Die Plätze müssen deutlich gekennzeichnet sein (A, B; C, oder einer Firmenbezeichnung).

Für jede Ladestelle ist ein verantwortlicher Spediteur zu bestimmen/zu wählen. Der Spediteur koordiniert alle Bewegungen auf dem Speditionshof Eine kurze Beschreibung der Ladestelle/Speditionen ist vor Spielbeginn sinnvoll. Erklärungen vom Betreiber/Spediteur über die Art der Ladegüter und eine Beschreibung der Ladezonen geben vor Spielbeginn die nötigen Informationen

(ist es ein Getränkegroßhandel, werden üblicherweise keine Schüttgüter um-geschlagen oder Pflastersteine angeliefert, im Sägewerk werden keine Paletten mit Bier gelagert)

In der Spedition wird abgeladen, gelagert, zusammengestellt, geladen. Es müssen also ausreichend hohe Rampen (ca. 100mm - 110 mm), Freiflächen zum Lagern, rangieren und Regale zum Ablegen von Ladung mit oder ohne Halle da sein.

Ladestellen können Baustoffhandel, Landhandel, Sägewerke, Bierverlage, Speditionen, Ziegeleien, Brennstoffhändler (flüssig/fest), Container Terminals, oder jede andere Art von Umschlagplätzen sein.

**Fahrtauftrag/Frachtauftrag**

Auf der Karte (siehe hierzu Frachtauftrag) stehen oben der Absender und darunter der Empfänger. Am besten werden diese Karten eingeschweißt. Es sollten an jeder Ladestelle/Spedition ausreichend blanco Frachtaufträge und Stifte da sein.

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Spielablauf**

Auf dem Gelände/der Hallenfläche werden mindestens drei Ladestellen aufgebaut, die eindeutig gekennzeichnet sind.

Für jede Ladestelle (A, B, C, …) wird ein verantwortlicher Spediteur bestimmt/gewählt. Der Spediteur koordiniert alle Bewegungen auf dem Hof. Wenn die Ladestelle nur klein ist, bedient er auch Stapler oder Kran. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, daß mindestens zwei Stapler an jeder Ladestelle arbeiten (nicht rumstehen!) Alle verantwortlichen Spediteure besprechen vor Spielbeginn die Besonderheiten des Parcours und der einzelnen Ladestellen

Bei der Beladung der Fahrzeuge müssen Fahrzeugspezifische Gegebenheiten (Maße und Gewichte, Gefahrgut etc) berücksichtigt werden. (siehe Fahrzeugschein)

Auch Empfänger Daten sind wichtig: ein Sägewerk empfängt normalerweise keine Ladung Bierkisten auf Paletten oder Pflastersteine auf Palette. Das Sägewerk empfängt aber Rohholz und gibt geschnittene Ware wieder ab. Ein Baustoffhandel bekommt eigentlich keinen Dünger in Säcken. Beim Landhandel werden keine Langholzstämme angeliefert. Wohl aber kurzes Schnittholz bzw Brennholz in Gitterboxen.

Grundsätzlich sind der Phantasie des Spediteurs nur Grenzen durch die vorhandene Ladung und der Art der Umschlagplätze gesetzt.

An der BÖRSE werden Frachtaufträge hinterlegt. Spediteure oder; wenn genug Spieler dabei sind; ein externer Spieler stellen Frachtaufträge für die verschiedenen Ladestellen aus. Es sollte an jeder Ladestelle immer nur ab- oder aufgeladen werden. Hintergrund ist, daß mehr Bewegung auf dem Parcours ist und die Ladestellen nicht zugeparkt werden. Beladen hat Vorrang. Es hat sich auch als vorteilhaft erwiesen, daß eine Sendung maximal aus vier bis fünf Paletten besteht. Expressgut (maximal zwei Paletten!) sollen an den Ladestellen vorrangig behandelt werden und auf kleine Fahrzeuge verladen werden.

Jeder Fahrer holt sich von der Börse einen Frachtauftrag, fährt zur angegebenen Verladestelle und läßt sich dort beladen.

Auf dem Fahrzeug können durchaus Frachten für verschiedene Empfänger geladen sein.

Nun geht die Fahrt mit Ladung und Papieren zum Empfänger und wird dort nach Anweisung des ansässigen Spediteurs entladen. Ist das Fahrzeug nicht voll beladen, (Maße/Gewichte beachten) kann der Fahrer an einer anderen Spedition noch zusätzliche Ladung aufnehmen. Der Fahrer sollte aber bedenken, daß an jeder Ladestelle nur eine Kommission auf- oder abgeladen werden kann. Fahrzeuge sollten möglichst nicht leer fahren.

Ist das Fahrzeug entladen, werden die Frachtaufträge gelöscht und blanco an der BÖRSE hinterlegt. Nun beginnt für den Spieler eine neue Runde. Das Fahrzeug kann wieder neu an einer anderen Ladestelle beladen werden. Es kann aber auch vom Spediteur zu einer anderen Spedition geordert werden und dort eine bestimmte Fracht abholen.

Fairer Weise sollte jeder Mitspieler seine Runde zu Ende spielen, das Fahrzeug vollständig entladen haben, bevor er aussteigt. Dann kommt das System nicht durcheinander. Es kann jederzeit (wieder) eingestiegen werden. Man fährt mit leerem Fahrzeug an die Börse, zieht sich einen neuen Auftrag, fährt die Spedition an und lässt sich beladen.

**Spielerweiterungsmöglichkeiten (noch ohne genaue Idee)**

* Mehr Ladestellen
* Behinderungen auf dem Gelände (Baustelle, Unfall, …)
* Komplizierte Ladung (Schwergut, besonderes Gefahrgut,…)
* Kontrollen durch die Polizei / BAG (Maße, Gewichte(?), Ladungssicherung)
* Faktor Zeit
* Faktor Entlohnung

Schüttgüter (Erdreich, Dünger, lose Baustoffe)

eo&cm