

Abbildung 3
Eine Straße darf man nur dann überqueren, wenn kein Auto kommt. „B“ hat vier gewürfelt und überquert die freie Straße.

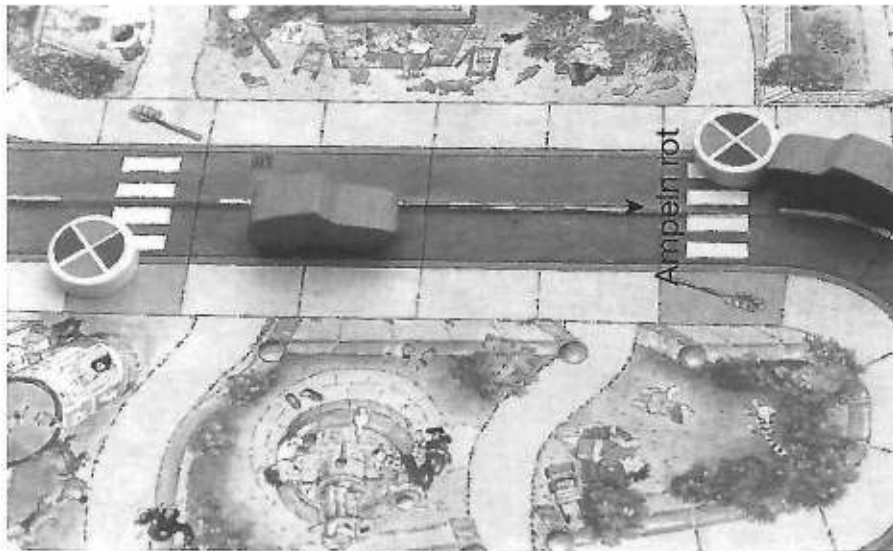


Abbildung 4
Autos müssen vor roten Ampeln warten!
Der rote Würfel zeigt eine „4“. Das Auto wird ein Feld (bis zur roten Ampel vorgezogen), die restlichen drei Punkte entfallen. Beide Autos müssen nun warten, bis die Ampel umschaltet.

Augen auf und aufgepaßt!

Ein Spiel von Wolfgang Kramer,
illustriert von Wilfried Gebhard

3521

Spielregel



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Augen auf und aufgepaßt!

Ein Verkehrsspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren von Wolfgang Kramer
Spieldauer ca. 15 Minuten

Spielmaterial

1 Spielplan, 4 verschiedenfarbige Spielfiguren, 4 rote Autos, 2 runde Ampelsteine rot-grün bedruckt, 2 Sonderwürfel, 1 Anleitung

Spielidee

Mehrere benachbarte Familien treffen sich zu einem Spielnachmittag im Schwimmbad. Beim Picknicken wird auch darüber diskutiert, ob man in der Stadt über kürzere Strecken mit dem Auto fahren oder lieber zu Fuß gehen soll? Die Kinder meinen: „Lieber zu Fuß“! Erstens passieren durchs Autofahren ständig Unfälle, zweitens schadet es der Umwelt, und drittens kommt man in der Stadt mit dem Auto ohnehin nicht schnell genug voran.

Die meisten Erwachsenen sind aber überzeugt, daß es mit dem Auto schneller geht. Deshalb wird eine Wette abgeschlossen: Können die Kinder schneller zum Schwimmbad gehen als Autos dorthin fahren und andere entgegen?

Fußgänger und Autos müssen ganz genau die Verkehrsregeln beachten. Die Fußgänger überqueren auf dem Weg zum Schwimmbad drei Straßen: eine mit Ampel, eine mit Zebrastreifen und eine an parkenden Autos vorbei ohne Zebrastreifen. Da muß man ganz schön aufpassen, um alles richtig zu machen und dennoch schnell voranzukommen.

Es ist natürlich selbstverständlich, daß die Kinder zusammenhalten und sich gegenseitig helfen. Denn dieses Spiel kann man nur gemeinsam gewinnen. Also: „Augen auf und aufgepaßt!“.

Spielziel

Alle Kinder müssen das Schwimmbad erreichen („Ziel“-Feld), bevor die Autos ihre Ziele auf den diagonal gegenüberliegenden Parkfeldern (mit je 2 geparkten roten Autos) erreichen. Gelingt dies, haben alle Kinder gemeinsam gewonnen.

Kommen jedoch alle Autos zuerst auf ihren Zielen an, haben die Autos gewonnen und die Kinder verloren.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte.
- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das „Start“-Feld.
- Es nehmen so viele Autos teil, wie es Spieler gibt. Sind es z. B. 2 Spieler, brauchen wir 2 Autos; sind es 4 Spieler, brauchen wir 4 Autos. Die Autos stellen wir so auf die Parkfelder vor die gemalten roten Autos, daß die Autoschnauze zur Straße zeigt. Auf jedem Parkfeld steht ein Auto. Wenn ihr weniger als 4 Personen seid, dürft ihr wählen, welche Parkfelder nicht besetzt werden.



Abbildung 1

Vor dem Überqueren einer Straße muß man stehen bleiben und erst nach links, dann nach rechts und nochmals nach links schauen. „A“ hat drei gewürfelt, er geht bis zum roten Feld und läßt den restlichen Punkt verfallen.

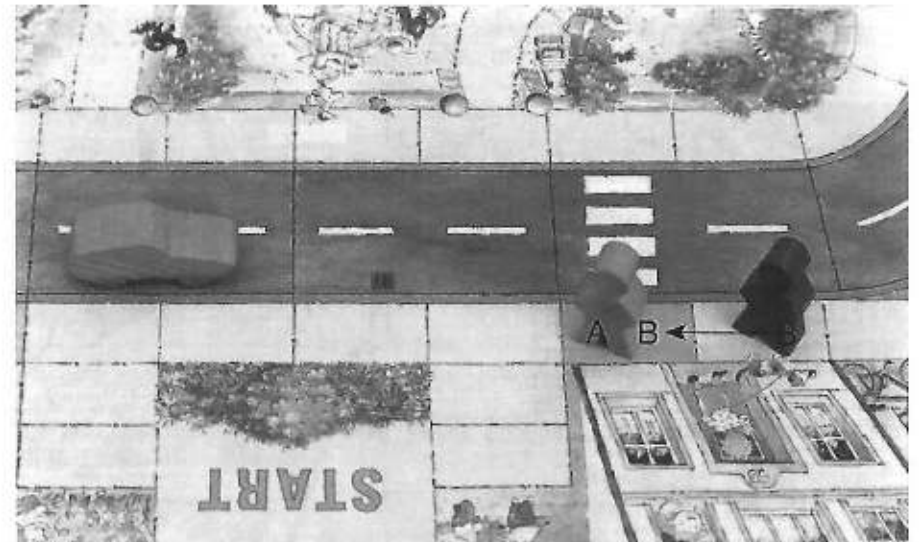



Abbildung 2

Eine Straße darf man nur dann überqueren, wenn kein Auto kommt. „A“ hat drei gewürfelt, er kann die Straße nicht überqueren, weil ein Auto kommt, deshalb verschenkt er seine Punkte an «B» und «B» zieht auch auf das rote Feld.

- Wenn ein Auto auf dem schräg gegenüberliegenden Parkfeld ankommt, ist es im Ziel und wird nicht mehr bewegt. Die Autoschnauze zeigt jetzt zum Spielplanrand. Bei einem Auto, das ins Ziel kommt, verfallen überflüssige Punkte.

Umschalten der Ampeln

Zeigt der rote Würfel das Zeichen , wird kein Auto bewegt. Statt dessen werden beide Ampeln umgeschaltet. Man dreht beide Ampeln um eine Vierteldrehung weiter. War für den Fußgänger bisher ein Übergang auf „Rot“, so steht er jetzt auf „Grün“; war er für den anderen bisher auf „Grün“, so steht er jetzt auf „Rot“. Damit ist der Zug beendet.

Dreierpasch

Zeigen die Würfel einen Dreier-Pasch (beide Würfel zeigen eine „3“) werden wie gehabt eine Spielfigur und ein Auto gezogen und zusätzlich noch **die Ampeln umgeschaltet**. Die Spieler entscheiden selbst, wann sie die Ampeln umschalten: **vor** oder **nach** dem Ziehen von Spielfigur und Auto.

Spielende

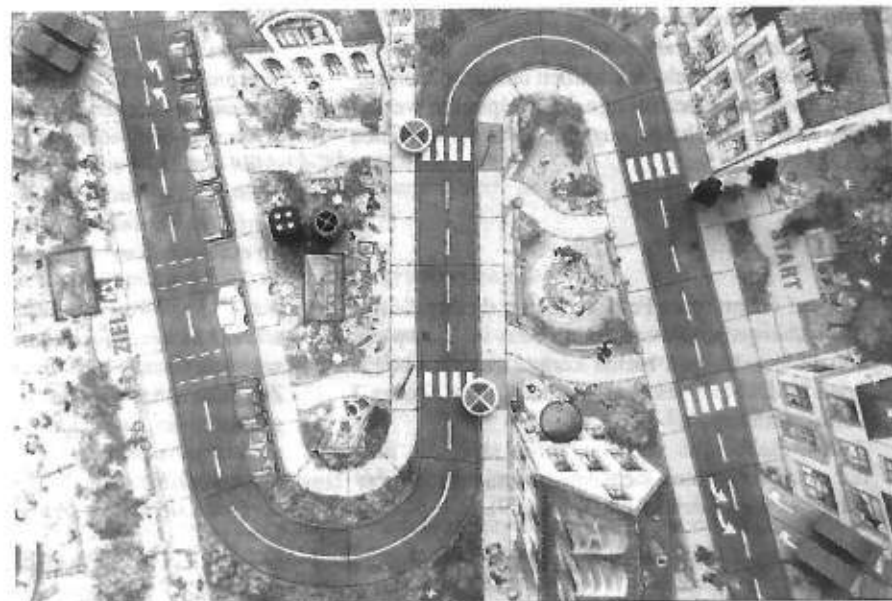
Das grüne „Ziel“-Feld beim Schwimmbad muß man direkt erreichen! Es dürfen keine Würfelpunkte übrig bleiben. Wer im Ziel angekommen ist, spielt trotzdem wie bisher weiter. Er hilft jetzt den Mitspielern und verschenkt seine Würfelalgen.

Das Spiel endet für die Spieler siegreich, wenn alle Spielfiguren das „Ziel“-Feld beim Schwimmbad erreichen, bevor alle Autos ihre Ziele auf den Parkfeldern erreicht haben. Das Spiel endet ebenfalls, wenn alle Autos im Ziel sind, bevor die Spielfiguren das Schwimmbad erreicht haben. Diesmal haben aber alle Spieler gemeinsam verloren.

Varianten

Das Spiel wird schwieriger, wenn man die Regeln für den Dreierpasch wegläßt. Will man mit kleineren Kindern (ab 3 Jahren) die grundlegenden Verkehrsregeln im Spiel nachvollziehen, kann man den roten Würfel weglassen. Es geht dann nur darum, richtig die Straßen zu überqueren. Betritt eine Spielfigur ein rotes Ampelfeld, wird die Ampel auf „grün“ geschaltet, so daß beim nächsten Zug ein Hinübergehen möglich wird. Anschließend schaltet dann die Ampel für die Fußgänger wieder auf „rot“. Die Spieler bewegen die Autos (Gefahrenquelle) nach ihrem Zug – ein, zwei oder drei Felder vorwärts.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.



- Die beiden Ampelsteine, die rot-grün bedruckt sind, kommen auf die runden Felder im mittleren Teilstück der Straße. Die Ampelsteine werden so aufgelegt, daß eine „Rot“ und die andere „Grün“ für die Fußgänger zeigt.

Spielablauf

Wer sich im Straßenverkehr am besten auskennt, beginnt. Er würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Entsprechend dem **grünen Würfel** rückt er eine Figur vorwärts, dann bewegt er entsprechend dem **roten Würfel** ein Auto oder schaltet die Ampeln um. Danach ist reihum der nächste Spieler an der Reihe.

Wer am Zug ist, führt also nach dem Würfeln immer zwei Handlungen durch:

- eine Spielfigur ziehen und anschließend
- ein Auto ziehen oder die Ampeln umschalten.

Grüner Würfel: Eine Spielfigur ziehen

Wer gewürfelt hat, zieht die eigene oder die Spielfigur eines Mitspielers entsprechend vorwärts. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Auf den Gehwegen und Abkürzungen durch die Parks dürft ihr hin- und hergehen, wie ihr wollt. Nur dann, wenn ihr über die Straße wollt, müßt ihr ganz bestimmte Regeln beachten:

Regeln beim Überqueren einer Straße

- Bevor ihr eine Straße überquert, müßt ihr vorher auf einem roten Feld ankommen und dort auch stehen bleiben! Überflüssige Würfelpunkte verfallen. Erst im nächsten Zug dürft ihr weiterziehen (siehe Abb. 1, Seite 7).
- Wer auf einem roten Feld steht, darf die Straße nur dann überqueren, wenn **kein** Auto in Sichtweite von links oder von rechts kommt (siehe Abb. 2, Seite 8). Dabei ist es egal, ob das Auto 1, 2 oder 3 Felder entfernt ist.
Autos, die bereits vorbeigefahren sind, die man nur noch von hinten sieht, müssen nicht mehr beachtet werden (siehe Abb. 3, Seite 9).
- Eine Straße muß man in einem Zug überqueren. Man darf nicht auf der Straße stehenbleiben – auch nicht, wenn es ein Zebrastreifen ist.
Jede Straßenseite kostet ein Würfelpunkt. Deshalb benötigt man für eine Straßenüberquerung 3 oder 4 Würfelpunkte. Mit einer „3“ kommt ihr gerade auf den gegenüberliegenden Gehweg, mit einer „4“ kann man sogar noch ein Feld weiterziehen (siehe Abb. 3, Seite 9). Wer nur eine „1“ oder „2“ gewürfelt hat, kann **keine** Straße überqueren.

Besonderheiten bei Zebrastreifen auf der Straße

- Ihr dürft nur auf den Zebrastreifen die Straße überqueren. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie oben.
- Wenn in Sichtweite von links oder rechts ein Auto kommt, dürft ihr auch auf einem Zebrastreifen die Straße **nicht** überqueren, außer das Auto hat direkt davor angehalten.

Besonderheiten bei einer Ampel

- Ihr dürft die Straße nur überqueren, wenn die Ampel für die Fußgänger Grün zeigt.

Warum? Man rennt nicht überhastet über eine Straße, sondern bleibt am Straßenrand stehen und schaut zuerst nach links, dann nach rechts und nochmals nach links (links-rechts-links-Regel), ob ein Auto kommt.

Warum? Weil Autos schnell fahren können und sehr stark sind. Bei einem Zusammenstoß kannst du getötet oder sehr schwer verletzt werden. Erst dann, wenn die Straße frei ist, darf man sie überqueren.

Warum? Weil Autos schnell fahren können!

Warum? Weil dort die Autofahrer besonders acht geben.

Warum? Weil man nie sicher sein kann, ob ein Autofahrer auch vor dem Zebrastreifen hält! Autofahrer machen eben auch Fehler.

Warum? Weil die Autos sofort anfahren, wenn die Ampel umschaltet.

- Auch hier müßt ihr die Straße mit einer 3 oder 4 in einem Zug überqueren und dürft nicht auf der Straße stehenbleiben.

Bitte beachten:

Die umschaltbaren Ampeln sind jeweils nur an einer Straßenseite angebracht, sie gelten aber für beide Seiten! (vgl. Abb. 4, Seite 10)

Besonderheiten bei Straßen mit Parkstreifen oder sonst parkenden Autos

- Ihr dürft die Straße nur dort überqueren, wo kein Auto parkt. Ihr geht also bis auf das rote Feld zwischen den Parkstreifen.

Warum? Weil ihr nur von hier aus an den parkenden Autos vorbeisehen könnt, ob die Straße frei ist.

Würfelaugen des grünen Würfels verschenken

Man darf alle Augen des grünen Würfels an einen Mitspieler verschenken, auch dann, wenn man mit der eigenen Spielfigur ziehen könnte. Einzelne Augen kann man nicht verschenken. Mit Einverständnis des Mitspielers darf man dann auch die fremde Spielfigur ziehen; sonst zieht sie der Beschenkte selbst.

Roter Würfel: Ein Auto ziehen oder die Ampeln umschalten

Nachdem man eine Spielfigur gezogen hat, werden entsprechend dem roten Würfel

- ein Auto bewegt oder
- die beiden Ampeln umgeschaltet (durch Vierteldrehung)

Ziehen der Autos

Zeigt der rote Würfel eine Augenzahl, wird mit einem der Autos gefahren. Jedes Auto startet auf einem der 4 Parkfelder. Das Zielfeld liegt jeweils in der diagonal gegenüberliegenden Ecke.

Beim Ziehen müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Mit einem Wurf kann immer nur **ein** Auto gezogen werden.
- Wenn ein Auto nicht fahren kann, weil es z. B. vor einer Ampel mit Rot wartet, muß man mit einem anderen Auto ziehen. Nur dann, wenn alle Autos blockiert sind, darf man den Zug verfallen lassen.
- Kann man bei einem Auto nicht die volle Zugweite fahren, verfallen die restlichen Punkte. Man muß nicht mit einem Auto ziehen, bei dem die Punktzahl voll gefahren werden könnte (siehe Abb. 4, Seite 10).
- Zeigt die Ampel für Autos „Rot“, darf ein Auto nur bis zur Ampel fahren und muß dann dort mit der Weiterfahrt warten, bis „Grün“ kommt.
- Autos dürfen sich gegenseitig überholen, wenn kein Auto entgegenkommt, jedoch nicht auf Straßenfeldern mit Ampeln oder Zebrastreifen. Auf einem Feld einer Straßenseite darf aber nur ein Auto stehen.