

DER KLEINE VERKEHRSPROFI

Ravensburger Spiele® Nr. 24274 0
Verkehrsspiel für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren
Autorin: Christine Welz

Mit Glück und taktischem Geschick gilt es, sich bei diesem pfiffigen und zugleich lehrreichen Spiel die meisten Verkehrszeichen-Kärtchen zu sichern. Spielend lernen die Kinder auf diese Weise die wichtigsten Verkehrszeichen kennen!

Inhalt

- 24 Verkehrszeichen-Kärtchen
- 1 große Spielfigur aus Holz
- 1 Spieltafel
- 1 Ziffernwürfel
- 1 farbige Verkehrszeichen-Übersicht



Spielziel

Die Spieler versuchen, die Verkehrszeichen-Kärtchen von der Spieltafel abzuräumen. Wer zum Schluß die meisten Kärtchen besitzt, kann sich als Sieger des Spieles feiern lassen.

Ganz am Anfang...

müßt ihr zunächst die Verkehrszeichen - Kärtchen vorsichtig aus der Stanztafel ausbrechen. Die Spieltafel wird so ausgelegt, daß alle Mitspieler sie gut erreichen können - und die Spielfigur setzt ihr auf das Mittelfeld mit der Ampel. Und jetzt schaut ihr euch zunächst einmal die Kärtchen gut an.

Die Verkehrszeichen-Kärtchen...

haben jeweils eine Vorderseite und eine Rückseite. Auf der **Vorderseite** ist ein Zeichen abgebildet, auf der **Rückseite** sind zwei Verkehrszeichen zu sehen. Zwei Verkehrszeichen bilden immer ein Paar.

Sucht doch einmal das Kärtchen heraus, das auf der Vorderseite eine grüne Ampel zeigt - und dann dasjenige, auf dessen Vorderseite die rote Ampel zu sehen ist. Ihr werdet feststellen: Beide Kärtchen haben dieselbe Rückseite (die grüne plus die rote Ampel). Oder anders gesagt: Wenn ihr 2 Kärtchen mit derselben Rückseite vor euch habt, dann zeigt eines auf der Vorderseite das eine der beiden Verkehrszeichen, und auf der Vorderseite des anderen Kärtchens ist das zweite Zeichen abgebildet.

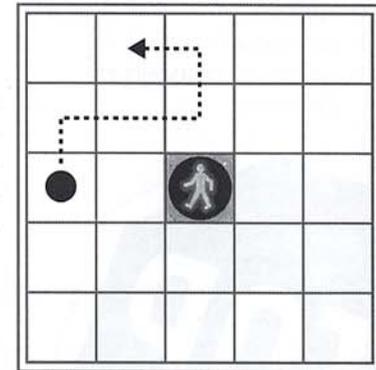
Jetzt geht's aber wirklich los!

Alle Kärtchen mit den Rückseiten nach oben gut mischen und dann auf die Felder der Spieltafel verteilen - und zwar so, daß die Schilderstützen alle in die gleiche Richtung zeigen. Dann sieht alles gleich viel geordneter aus. Das mittlere Feld, auf das ihr zu Beginn die Spielfigur gestellt habt, wird nicht mit einem Kärtchen bedeckt. Schließlich müßt ihr euch nur noch auf einen Startspieler einigen, und danach geht's dann immer abwechselnd im Uhrzeigersinn weiter.

Der Ziffernwürfel

Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt dann die große Spielfigur auf dem Plan um so viele Felder weiter, wie er gewürfelt hat. Das Ausgangsfeld in der Mitte ist übrigens „tabu“ für euch: Es darf nach Spielbeginn während des ganzen Spieles nicht wieder betreten werden - auch darüber hinwegziehen ist leider nicht erlaubt.

Ihr dürft in alle Richtungen gehen, nur nicht schräg (= diagonal). Auch kann man während des Spielzuges beliebig oft die Richtung ändern („abbiegen“). Nur zwei Sachen sind noch zu beachten: Man darf ein Feld während des Zuges nicht zweimal betreten - und man darf am Ende seines Zuges nicht wieder auf dem Ausgangsfeld ankommen.



So kannst du zum Beispiel bei einer gewürfelten 5 ziehen.

