

**GIB ACHT IM  
STRASSENVERKEHR!**

**GUTE FAHRT UND VIEL SPASS!**



## Verkehrsfachleute und Erzieher urteilen:

- ganz ausgezeichnet!
- interessant
- lehrreich
- das Spiel für unsere Kinder.

Als Kraftfahrer erlebt man den Großstadtverkehr und erlernt dabei „spielend“ die wichtigsten Verkehrsvorschriften und Verkehrszeichen. Erlebt und verstanden wird die Notwendigkeit moderner Verkehrsregelung.

Jeder Spieler versucht, sein Fahrzeug auf dem kürzesten Weg vom Bahnhof zum Hotel (oder umgekehrt) zu bringen. Die Wahl des Weges bleibt ihm überlassen, er muß dabei nur die Verkehrszeichen und Spielregeln beachten! Zu empfehlen ist jedoch, stets die gewählte Straße auf etwaige Gefahrenpunkte zu prüfen. Der kürzeste Weg ist nicht immer der schnellste!

### 1. Start

Die Spieler verteilen sich auf die beiden Startplätze; die in der halbkreisförmigen Schlitzausstattung angebrachte Öse steht bei Spielbeginn auf 1. Es wird reihum gewürfelt, und jeder Spieler setzt sein Fahrzeug die entsprechende Felderzahl vor.

### 2. Betätigung der Drehscheibe

Wer eine 6 würfelt, muß zuerst mit dem beigegebenen Steuerrad, das in die Öse eingesetzt wird, diese um eine Zahl weiterschieben (1-2-3-4-5-4-...); danach darf er 6 Felder vorrücken.

### 3. Verkehrszeichen

Beim Vorrücken sind außer den allgemeinen Spielregeln auch die Verkehrszeichen zu beachten. Es gelten nur die Schilder, die rechts von der jeweiligen Fahrtrichtung oder auf der Fahrbahn selbst erscheinen. Begrenzt gültige Zeichen gelten nur auf der Strecke, die durch einen roten Strich gekennzeichnet ist. Die Bedeutung der einzelnen Zeichen ist nachstehend erklärt.



#### Baustelle

Auf den drei durch einen roten Strich gekennzeichneten Feldern darf man nur mit verringerter Geschwindigkeit fahren; von der gewürfelten Augenzahl ist deshalb stets ein Punkt abzuziehen.



#### Vorfahrt

Der sich auf dieser Straße befindliche Verkehrsteilnehmer hat an der Kreuzung Vorfahrt. Es sind stets zwei Felder mehr zu rücken, als gewürfelt wurden.



#### Gegenverkehr muß warten

Erscheint dieses Verkehrszeichen, so hat der sich in Richtung des weißen Pfeils bewegend Verkehrsteilnehmer Vorfahrt; der in Richtung des roten Pfeils fahrende Verkehrsteilnehmer muß warten, bis dieser vorbeigefahren ist.



#### Vorfahrtstraße

Der sich auf dieser Straße befindliche Verkehrsteilnehmer hat Vorfahrt. Es darf stets die doppelte Augenzahl vorgerückt werden.

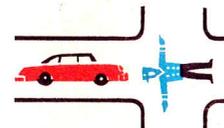
Bis zum Inkrafttreten dieses neuen Verkehrszeichens gilt das bisherige.



#### Verkehrsregelung durch Polizeibeamte



#### Polizeibeamter regelt den Verkehr: Freie Fahrt!



#### Polizeibeamter regelt den Verkehr: Halt!



Unfallbereitschaft fährt vorüber. An dieser Stelle muß angehalten werden, auch wenn der Wurf darüber hinausführt. Erst wenn der Unfallwagen verschwunden ist, darf weitergezogen werden.

Nebenstehende Abbildung ist kein Verkehrszeichen. Es beeinflusst aber trotzdem den Spielablauf.



**Fußgänger** —  
Gebot für Fußgänger („Nur für Fußgänger“ = „Fußweg“); Verbot für alle anderen Verkehrsteilnehmer; also für alle Fahrzeuge gesperrt.



**Radfahrer** —  
Gebot für Radfahrer („Nur für Fahrräder“ = „Radfahrweg“); Verbot für alle anderen Verkehrsteilnehmer.



**Haltverbot:** Auf den betreffenden Stellen darf nicht angehalten werden. Wer auf ein solches Feld zu stehen kommt, muß einen Umweg über die Polizei machen.

Bis zum Inkrafttreten dieses neuen Verkehrszeichens gilt das bisherige.



**Parkverbot:** Es darf nur kurz angehalten werden. Beim nächsten Würfeln muß man wieder weiter.

Bis zum Inkrafttreten dieses neuen Verkehrszeichens gilt das bisherige.



**Querrinne oder Aufwölbung** — Unebene Fahrbahn:  
Langsam fahren, also ohne Rücksicht auf die gewürfelte Augenzahl beim nächsten Wurf nur ein Feld vorrücken.



**Gefahrenstelle** —  
Allgemeine Gefahrenstelle: Man darf nur jeweils ein Feld vorrücken.



**Geschwindigkeitsbeschränkung** —  
Verbot für eine höhere Geschwindigkeit als 20 std.-km: Man darf nur jeweils ein Feld vorrücken.



**Vorsichtszeichen** (bei Schulen, Krankenhäusern usw.): Man darf nur jeweils ein Feld vorrücken.

#### 4. **Verstoß gegen die Verkehrsregeln**

Wer verkehrswidrig fährt, muß zur Strafe einen Umweg über die Polizeistation machen. Dort angekommen, meldet er allen Mitspielern laut den Strafvollzug und setzt einmal mit dem Würfeln aus.

Ändern sich jedoch die Verkehrszeichen durch das Weiterschieben der Öse derart, daß ein Spieler plötzlich falsch steht, so wird er dafür nicht bestraft. Wenn die Reihe an ihn kommt, darf er normal weiterspielen.

#### 5. **Unfall**

Kommen zwei Spieler auf das gleiche Feld zu stehen, so ist das ein Zusammenstoß. Der Auffahrende muß einen Umweg über die Reparaturwerkstätte machen.

#### 6. **Sperre**

Ist das letzte Feld von einer Sperre (Ampel, Bahnübergang, usw.) besetzt, so muß der Spieler auf dem nächsten freien Feld davor stehenbleiben, auch wenn sein Wurf mehr beträgt.

#### 7. **Wenden**

Es darf überall gewendet werden, wenn man dadurch keine Verkehrsregel übertritt.

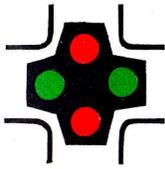
#### 8. **Benzinmarken**

Jeder Spieler erhält 6 Benzinmarken zu je 5 Liter ESSO-Benzin. Jedesmal wenn er eine Eins würfelt, muß er eine Marke zurückgeben. Wer seinen Benzinvorrat verbraucht hat, scheidet aus. Bei zusammengeschrumpftem Markenvorrat versucht also jeder, rechtzeitig die ESSO-Tankstelle aufzusuchen. Dort wird der Tank auf das vorgeschriebene Maß (5 Marken) nachgefüllt.

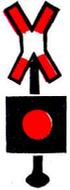
#### 9. **Ziel**

Die letzten Felder müssen ausgewürfelt werden. Jeder Spieler muß solange würfeln, bis ein passender Wurf direkt ins Ziel führt. Wer sein Ziel zuerst erreicht, hat gewonnen.

# Erklärung der Verkehrszeichen



Verkehrssampel: Grün = freie Fahrt, Rot = Halt, Gelb = Achtung (Halt für alle Fahrzeuge).



Unbeschränkter Bahnübergang mit Blinklichtanlage:  
Rot = Halt, ein Zug nähert sich;  
Weiß = das Blinklicht ist nicht in Tätigkeit, also freie Fahrt.



Verbot der Einfahrt: Man darf von dieser Seite nicht in die Straße einfahren.



Einbahnstraße: Man darf nur von dieser Seite in die Straße einfahren und darf nicht wenden.  
Auf Einbahnstraßen darf links gehalten und geparkt werden.

**Bis zum Inkrafttreten dieses neuen Verkehrszeichens gilt das bisherige.**



Verkehrsverbot für Fahrzeuge aller Art.



Verkehrsverbot für Kraftwagen.



Verkehrsverbot für Krafträder.



Verkehrsverbot für Radfahrer.



Vorgeschriebene Fahrtrichtung: rechts!



Vorgeschriebene Fahrtrichtung: links!



Umleitung: Jeder Spieler muß dem Umleitungsschild folgen, auch wenn er in die gleiche Richtung wieder zurück muß, aus der er gekommen ist.



Fußgängerüberweg (direkt am Zebrastreifen)  
Befinden sich Fußgänger auf der Fahrbahn wie nachstehende Bilder — so muß gewartet werden, bis sie vorüber sind. Erst wenn durch das Weiterschieben der Öse ein freies Feld erscheint, kann weitergezogen werden.



Vorfahrt gewähren! Querverkehr hat Vorfahrt — Befindet sich auf der Querstraße im Bereich von 6 Feldern — von der Kreuzung oder Einmündung ab gezählt — ein anderes Fahrzeug in der Anfahrt, so muß gewartet werden, bis dieses vorbei ist.



Halt! Vorfahrt gewähren! Querverkehr hat Vorfahrt — Auf dem Feld vor der Einmündung muß angehalten werden, auch wenn der Wurf darüber hinausführt. Im übrigen gilt das gleiche wie bei „Vorfahrt gewähren!“

**Bis zum Inkrafttreten dieses neuen Verkehrszeichens gilt das bisherige.**



Überholverbot. Untersagt Führern von Fahrzeugen aller Art, mehrspurige Kraftfahrzeuge und Krafträder mit Beiwagen zu überholen.



Kreuzung.  
Da der Verkehrsteilnehmer auf den kreuzenden Verkehr zu achten hat, muß von der gewürfelten Augenzahl deshalb stets ein Punkt abgezogen werden.



Einseitig verengte Fahrbahn (rechts)  
Befindet sich auf den drei durch einen roten Strich gekennzeichneten Feldern ein Verkehrsteilnehmer, so muß gewartet werden, bis dieser vorbeigefahren ist.