

GRÜNE WELLE

Ach wie schwer ist der Verkehr!

Inhalt: 60 Spielkarten mit folgenden Abbildungen:
Wagen-Karten – farbige Wagen mit Zahl,
Pannen-Karten – farbige Wagen mit „X“
Abschlepp-Karten – mit Abschlepp-Haken
Ambulanz-Karte – Krankenwagen mit rotem Kreuz,
Enten-Karten – Entenfamilie kreuzt Straße
Spielbrett

Vor jedem Spiel:

Das Spielbrett wird zusammengesteckt und auf den Tisch gelegt.

Ein Spieler wird als erster Geber bestimmt. Er mischt die 54 Karten und gibt in Uhrzeigerichtung und einzeln, bis jeder Spieler (also auch er selber) 5 Karten hat. Den restlichen Stapel legt er verdeckt neben das Spielbrett. Die oberste Karte deckt er auf und legt sie offen neben dem Stapel ab.

Jeder Spieler wählt ein Haus auf dem Spielbrett, von dem er seine Fahrt zum Strand beginnt.

Und jetzt geht's los:

1. Der Spieler links vom Geber fängt an. Er nimmt entweder eine Karte vom Stapel oder die offen abgelegte Karte.

Nun legt er eine WAGEN-Karte offen auf das Spielfeld vor seinem Haus, und der Spieler zu seiner Linken ist dran.

MB
SPIELE

© 1985 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention.

4108-LD 1185

2. Hat er keine WAGEN-Karte auf der Hand, so muß er eine beliebige seiner Karten offen auf den Ablage-Stapel legen, bevor der nächste Spieler weitermacht.
3. So geht das Spiel linksherum von Spieler zu Spieler weiter: Jeder Spieler kann wählen, ob er die oberste Karte vom Stapel oder die oberste offen abgelegte Karte nimmt. Dann legt er entweder eine passende Karte auf das Spielbrett oder eine beliebige seiner Karten offen auf den Ablage-Stapel.
4. Findet ein Spieler keine offen abgelegte Karte mehr vor, so dreht er zunächst die oberste Karte vom verdeckten Stapel um und legt sie offen daneben, bevor er seine Wahl trifft.
5. Als erstes muß jeder Spieler dafür sorgen, daß eine WAGEN-Karte (Farbe und Zahl spielen dabei keine Rolle) auf dem ersten Feld seiner „Straße“ liegt: Vorher darf er nicht auf dem Spielbrett weiterfahren, egal wie weit die anderen schon sind.
6. Danach kann immer eine der folgenden Karten auf (oder bei AMPEL-Karten neben) das Spielbrett gelegt werden:

WAGEN-Karte (farbiger Wagen mit Zahl)

Sie darf auf das nächste freie Feld der eigenen Straße gelegt werden, wenn sie entweder dieselbe Farbe oder dieselbe Zahl hat wie die Karte auf dem vorhergehenden Feld.

PANNEN-Karte (farbiger Wagen mit „X“)

Sie darf einem Gegner in dessen Straße unmittelbar vor die Nase gesetzt werden, um ihn zu stoppen. Aber nur, wenn sie dieselbe Farbe hat wie die WAGEN-Karte auf dem vorhergehenden Feld des Gegners!

ABSCHLEPP-Karte (Abschlepp-Haken)

Sie kann nur verwendet werden, um eine PANNEN-Karte in der eigenen Straße zuzudecken und sich damit wieder freie Fahrt zu verschaffen: Hinter der ABSCHLEPP-Karte darf man beim nächsten Mal wieder mit einer WAGEN-Karte von beliebiger Zahl oder Farbe weitermachen.

ROTE AMPEL-Karte

Mit der ROTEN AMPEL-Karte kann man den ganzen Verkehr stoppen, sobald man dran ist: Man legt sie neben eine beliebige Querreihe an den Rand des Spielbrettes. Nur wer schon über diese gesperrte Reihe hinaus ist, darf ungehindert weiterfahren. Alle anderen Spieler dürfen diese Reihe zwar besetzen (falls sie noch nicht da sind), aber nicht überschreiten.

GRÜNE AMPEL-Karte

Mit dieser Karte kann jeder Spieler, wenn er dran ist, eine ROTE AMPEL-Karte zudecken und damit löschen. Dann dürfen alle Spieler wieder über die gesperrte Reihe hinaus weiterfahren.

AMBULANZ-Karte (Krankenwagen)

Der Krankenwagen darf auch bei Rotlicht fahren. Steht man also auf einer Reihe, die durch eine ROTE AMPEL-Karte gesperrt ist, dann kann man (wenn man dran ist und wenn man hat) die AMBULANZ-Karte auf das nächste Feld der eigenen Straße hinter der gesperrten Reihe legen. Dahinter darf man in der nächsten Runde mit einer WAGEN-Karte beliebiger Farbe und Zahl weitermachen.

Anmerkung:

Die AMBULANZ-Karte darf hinter einer PANNEN-Karte erst dann gespielt werden, wenn diese durch eine ABSCHLEPP-Karte zugedeckt ist!

ENTEN-Karte (Entenfamilie)

Mit dieser Karte kann man einen beliebigen Gegner für eine Runde stoppen: Man legt sie auf das freie Feld hinter seiner letzten Karte (aber nie hinter eine PANNEN-Karte!). Der Gegner muß dann eine Runde aussetzen. Danach macht er hinter der ENTEN-Karte weiter, und zwar mit einer Karte, die zu seiner letzten Karte vor der Entenfamilie paßt.

7. In jeder Runde darf jeder Spieler nur jeweils eine Karte ablegen. Wenn er nicht kann, muß er stattdessen eine beliebige seiner Karten auf den offenen Stapel legen.

Wer gewinnt?

Wer zuerst eine Karte auf das letzte rote Feld seiner Straße legen kann, hat gewonnen.