



Vorsicht! Baustelle



Überholverbot!

Verbietet Führern von Kraftfahrzeugen aller Art, mehrspurige Kraftfahrzeuge und Krafträder mit Beiwagen zu überholen.



Haltverbot

Es verbietet jedes Halten auf der Fahrbahn.



Allgemeine Gefahrenstelle!



Eingeschränktes Halteverbot

Es verbietet das Halten auf der Fahrbahn. Ausgenommen zum Ein- oder Aussteigen oder zum Be- und Entladen.



Fußgängerüberweg

Das Zeichen ist unmittelbar an der Markierung angebracht.



Einseitig (rechts) verengte Fahrbahn



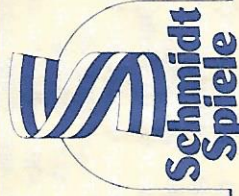
Ampel

Rot: ordnet an „Halt vor der Ampel“

Gelb: ordnet an „vor der Kreuzung auf das nächste Lichtzeichen zu warten“
grün: die Fahrt ist freigegeben

ROT!

ACHTUNG AMPEL!



T.Nr. 50717

Rot! Achtung Ampel!

Ist ein Verkehrsspiel für 2 – 6 Mitspieler ab 4 Jahren.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Startkarten
- 6 Zielkarten
- 12 Ereigniskarten
- 1 Augenwürfel
- 1 Farbwürfel (spez. Ampelfarben)
- 6 Spielfiguren
- 6 x 6 Bildkarten
- 1 Spielanleitung

Kurzbeschreibung:

Achtung Ampel ist ein lustiges Würfelspiel mit Ereigniskarten und gleichzeitig ein lehrreiches Verkehrsspiel zum Erlernen der gebräuchlichen Verkehrszeichen.

Ziel des Spiels:

Gewinner der Spielrunde ist, wer zuerst sein Ziel erreicht, nachdem er in allen Geschäften je einen Gegenstand eingekauft hat.

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels wird ein Spielleiter bestimmt. Er beobachtet das Verhalten der Mitspieler während des Spielablaufs, klärt Fragen, die sich in besonderen Situationen ergeben und kontrolliert, ob die Verkehrszeichen richtig erkannt werden. Der Spielleiter kann auch mitspielen.

Die Bildkarten werden nach den aufgedruckten Bildern sortiert und auf dem Spielplan den jeweiligen Geschäften zugeordnet. Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur. Das Spiel wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt; wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Die Ereigniskarten werden gemischt und als Stoß verdeckt auf dem entsprechenden Spielfeld abgelegt. Jeder Mitspieler zieht je eine Start- und eine Zielkarte und stellt seine Spielfigur auf das Feld vor dem Geschäft, das seiner Startkarte entspricht.

Spielablauf:

Jeder Spieler geht als Fußgänger auf dem kürzesten Weg vom Startort zu seinem Ziel und besucht dabei alle Geschäfte. Da er seinen Weg in einem Geschäft beginnt, darf er gleich zu Anfang des Spiels eine der dort liegenden Karten an sich nehmen.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht so viele Felder auf dem Bürgersteig weiter, wie er gewürfelt hat. Wer eine '1' würfelt, zieht ein Feld weiter, muß aber zusätzlich eine Ereigniskarte vom Stapel ziehen und die entsprechende Anweisung befolgen. Danach wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt. Bei einer '6' darf man noch einmal würfeln und setzen.

Erreicht der Spieler das Feld vor einem Geschäft, in dem er noch nicht eingekauft hat, kann er stehenbleiben und die restlichen Würfelpunkte verfallen lassen. (Bei einer '6' verliert er dabei auch das Recht, noch einmal zu würfeln). Dann nimmt er sich eine Bildkarte aus dem Geschäft, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. In jedem Geschäft darf man nur einmal einkaufen.

Die Straße darf nur an den Fußgängerüberwegen, dem Zebrastreifen und der Verkehrsampel überquert werden. Die Straße gilt dabei als ein Spielfeld. Bevor ein Spieler die Straße überquert, sagt er laut: „Ich sehe zuerst nach links, dann nach rechts, ob die Straße frei ist“. Wer das vergißt setzt eine Würfelrunde aus.

Bevor ein Spieler an der Ampel die Straße überquert (natürlich darf er dort nicht schräg über die Kreuzung laufen!), muß er mit dem Farbwürfel einmal würfeln. Bei 'Grün' kann er weiterziehen; bei 'Rot' muß er eine Würfelrunde aussetzen; bei 'Gelb' muß er stehenbleiben (die restlichen Würfelpunkte verfallen).

Wer die Straße überqueren möchte, aber nicht mehr genügend Würfelpunkte übrig hat, darf nicht auf der Straße stehen bleiben, sondern muß am Straßenrand auf dem Bürgersteig auf die nächste Würfelrunde warten.

Passiert ein Spieler ein Verkehrsschild an seiner Straßenseite, bleibt er neben dem Schild stehen (die restlichen Würfelpunkte verfallen) und sagt, was es bedeutet. Der Spielleiter kontrolliert die Bedeutung und liest, wenn der Spieler sie nicht kannte, den richtigen Text vor.

Ende des Spiels:

Gewinner ist, wer als erster seinen Zielort erreicht und dort seine sechste und letzte Bildkarte in Empfang nimmt.

Verkehrszeichen:



Radfahrer kreuzen



Schleudergefahr bei Nässe und Schmutz



Verbot für Handfahrzeuge aller Art



Es gilt nicht für Handfahrzeuge, auch nicht für Tiere. Kleinkrafträder, Fahrräder mit Hilfsmotor und Fahrräder dürfen geschoben werden.

Das Schild steht unmittelbar vor der Kreuzung oder Einmündung. Es kann durch dasselbe Schild mit Zusatzschild (wie „100 m“) angekündigt sein.

Wo Schienenfahrzeuge einen kreisförmigen Verkehr kreuzen, an Wendeschleifen oder ähnlich geführten Gleisanlagen von Schienenbahnen, enthält das Zeichen mit dem Sinnbild einer Straßenbahn auf einem darüber angebrachten Zusatzschild das Gebot „Der Schienenbahn Vorfahrt gewähren!“

Verbot für Fahrzeuge aller Art

Es gilt nicht für Handfahrzeuge, auch nicht für Tiere. Kleinkrafträder, Fahrräder mit Hilfsmotor und Fahrräder dürfen geschoben werden.

Vorfahrt



Das Zeichen gibt die Vorfahrt nur an der nächsten Kreuzung oder Einmündung. Außerhalb geschlossener Ortschaften steht es 150 bis 250 m davor, sonst wird auf einem Zusatzschild die Entfernung, wie „80 m“, angegeben. Innerhalb geschlossener Ortschaften steht es unmittelbar vor der Kreuzung oder Einmündung.

Vorfahrtstraße



Es steht am Anfang der Vorfahrtstraße und wird an jeder Kreuzung und an jeder Einmündung von rechts wiederholt. Es steht vor, auf oder hinter der Kreuzung oder Einmündung. Es gibt die Vorfahrt bis zum nächsten Zeichen „Vorfahrt gewähren!“, „Halt! Vorfahrt gewähren!“ oder „Ende der Vorfahrtstraße“. Außerhalb geschlossener Ortschaften verbietet es bis dorthin das Parken auf der Fahrbahn.

Geradeaus und rechts



Zulässige Höchstgeschwindigkeit



Sie beschränkt den Verkehr auf bestimmte Strecken. Streckenverbote verbieten, schneller als mit einer bestimmten Geschwindigkeit zu fahren. Sind durch das Zeichen innerhalb geschlossener Ortschaften bestimmte Geschwindigkeiten über 50 km/h zugelassen, so gilt das für Fahrzeuge aller Art. Außerhalb geschlossener Ortschaften bleiben die für bestimmte Fahrzeugarten geltenden Höchstgeschwindigkeiten unberührt, wenn durch das Zeichen eine höhere Geschwindigkeit zugelassen wird.

Halt! Vorfahrt gewähren!



Das unbedingte Haltgebot ist dort zu befolgen, wo die andere Straße zu übersehen ist, in jedem Fall an der Haltlinie.

Das Schild steht unmittelbar vor der Kreuzung oder Einmündung.

Vorgeschriebene Fahrtrichtung: Rechts!



Vorsicht: Fußgänger



Fußgängerweg



Verbot für Kraftwagen



Radweg



Verbot der Einfahrt



Das Zeichen steht auf der rechten Seite der Fahrbahn, für die es gilt, oder auf beiden Seiten der Fahrbahn.

Vorsicht! Fußgängerüberweg



Dem Gegenverkehr Vorrang gewähren!

