

Spielablauf

Der Spielzug jedes Spielers besteht nun aus folgenden Schritten:

- ★ Mit einem beliebigen Augenzwürfel würfeln und eines der vier Autos mit der erzielten Punktzahl bewegen.
 - Dabei ist zu beachten, daß Autos nicht auf den Radwegen fahren dürfen.
 - ★ Anschließend wird wie in Spielmöglichkeit 1 die eigene Spielfigur bewegt.
- Bei der Bewegung eines Autos müssen die Verkehrszeichen natürlich beachtet werden. Autos fahren immer nur in eine Richtung. Sie kehren nicht um und wenden auch nicht.
- Wichtig:** Trifft ein Radfahrer (Spielfigur) an einer Kreuzung oder Einmündung auf ein Auto – das ist dann der Fall, wenn das Auto nur noch ein oder zwei Felder von der Kreuzung oder Einmündung entfernt ist –, muß der Radfahrer auf dem Feld vor der Kreuzung anhalten. Überzählige Würfelpunkte verfallen.
- Er darf erst dann wieder weiterfahren, wenn das Auto die Kreuzung überquert hat.

Spielmöglichkeit 3

Wichtig: Es gelten alle Regeln aus den Spielmöglichkeiten 1 und 2.
Folgende Ergänzungen kommen hinzu:

Spielbeginn

Die vorgestanzten Verkehrszeichen werden vorsichtig ausgebrochen und für alle Spieler sichtbar auf den Tisch gelegt. Wer jetzt mit dem Sechserwürfel zuerst eine „6“ erzielt, beginnt und legt das erste Verkehrszeichen auf den Spielplan. **Wichtig:** Die Kärtchen mit den Zeichen sind verschiedenfarbig (rot oder blau). Rote Zeichen dürfen nur auf rote Felder des Spielplans gelegt werden, blaue Zeichen nur auf blaue Felder. Reihum legen die Spieler jetzt insgesamt 14 Verkehrszeichen freier Wahl aufs Spielfeld in die vorgesehenen roten oder blauen Feldchen.

Spielablauf

Wenn ein Spieler gewürfelt hat, um ein Auto zu bewegen, darf er bei einer 1, 3 oder 5 ein Verkehrszeichen vom Spielplan nehmen und durch ein neues ersetzen. Die aufgelegten Verkehrszeichen sind genauso wie die auf den Spielplan gedruckten zu beachten.



Im Straßenverkehr



Im Straßen-Verkehr

Ein Lernspiel für sicheres Verhalten im Verkehr
Für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 4 Autos
- 3 Würfel
- 1 Ampelwürfel
- 23 Verkehrsschilder
- 6 Start- und Zielkarten
- 36 Warenkarten
- 24 Ereigniskarten
- 1 Verkehrskarte
- 1 Anleitung

Heute ist Einkaufstag: Die Eltern haben Euch das Taschengeld gegeben, und Ihr seid mit dem Fahrrad in der Stadt unterwegs. Da kommt Euch eine lustige Idee: Wer als erster aus jedem Geschäft etwas gekauft hat und dann zuerst das Ziel erreicht, gewinnt. Doch bevor das Spiel beginnt, müßt Ihr noch folgende Vorbereitungen treffen:

Spielvorbereitung:

- ★ Spielplan ausbreiten und in die Mitte des Tisches legen.
- ★ Die sechs **Start- und Zielkarten** mischen und je eine an jeden Mitspieler verdeckt austeilen.
- ★ Jeder Mitspieler nimmt nun eine Spielfigur und stellt sie auf das Feld, das auf seiner Start- und Zielkarte als **Startfeld** angegeben ist.
- ★ Die Warenkarten werden sortiert. Sie sind farblich so gekennzeichnet, daß Ihr leicht erkennen könnt, welche Karte zu welchem Geschäft gehört. Jetzt werden alle Karten, die zu einem Geschäft gehören, gemischt und als Stapel mit dem Bild nach unten neben dem jeweiligen Geschäft hingelegt.
- ★ anschließend mischt einer von Euch die Ereigniskarten. Je zwölf von ihnen werden verdeckt auf die beiden Ereigniskarten-Felder auf dem Spielplan gelegt.
- ★ Zum Schluß werden die Würfel bereitegelegt, und der älteste Mitspieler wird zum **Spielleiter** ernannt.

Spielbeginn:

Jeder Mitspieler zieht eine Warenkarte des Geschäftes, von dem aus seine Spielfigur startet, und legt die Karte vor sich ab. Jetzt würfeln alle Spieler reihum. Wer als erster eine „6“ würfelt, beginnt das Spiel.

Spielablauf:

Zu Beginn eines Spielzuges wählt jeder Spieler aus, mit welchem Würfel er in diesem Zug würfeln will. Dabei darf er den Ampelwürfel natürlich nicht wählen.

Achtung: Manchmal wird dem Spieler aufgrund eines Verkehrszeichens oder einer Ereigniskarte vorgeschrieben, welchen Würfel er benutzen muß. Er muß sich dann daran halten.

Bewegung der Spielfigur

Für die Bewegung der Spielfigur stehen die erreichten Würfelpunkte zur Verfügung. Jeder Spieler darf die Bewegungsrichtung seiner Spielfigur am Beginn des Zuges frei wählen. Dabei muß folgendes beachtet werden:

- ★ Die Spielfigur darf die Bewegung nicht auf einem Kreuzungs- oder Einmündungsfeld beenden. Reicht die gewürfelte Punktzahl nicht zum Überqueren aus, muß die Figur ein Feld davor stehenbleiben.
- ★ Wenn die Spielfigur ein Feld betritt, auf dem sie ein Verkehrszeichen beachten muß, hat der Spieler die Pflicht, sich über die Bedeutung des Zeichens zu informieren. Alle Bedeutungen sind auf der **Verkehrszeichentafel** aufgeführt.
- ★ Verkehrszeichen können auch eine Bedeutung für die Bewegung der Spielfigur haben. Daher ist den Anweisungen unbedingt zu folgen.

Ereigniskarten

Wer mit dem Sechserwürfel die Bewegung seiner Figur bestimmt und eine „1“ würfelt, zieht zunächst die Figur ein Feld weiter und muß dann eine Ereigniskarte von einem der beiden Stapel nehmen. Die auf der Karte angegebenen Anweisungen sind sofort zu befolgen. Widerspricht die Anweisung einem Verkehrszeichen, das der Spieler beachten muß, wird die Wirkung der Ereigniskarte aufgeschoben. Der Spieler befolgt erst das Verkehrszeichen, dann die Ereigniskarte. Nachdem die Anweisungen der Ereigniskarte befolgt wurden, legt der Spieler die Karte unter einen der beiden Ereigniskarten-Stapel zurück.

Warenkarten

Um eine Warenkarte aus einem Geschäft zu holen, muß der Spieler die Spielfigur direkt in das Geschäft hineinbewegen. Dabei dürfen keine Würfelpunkte übrigbleiben; das Feld muß also mit einem „glatten“ Wurf erreicht werden. Dann nimmt der Spieler die oberste Warenkarte dieses Geschäftes und legt sie bei sich ab.

Sonstiges

Bei dieser Spielmöglichkeit wird nicht zwischen Radwegen und Straßen unterschieden. Die Figuren dürfen jedes Feld des Spielplanes betreten. Die vorgestanzten Verkehrszeichen und die Auto-Spielsteine werden bei dieser Spielmöglichkeit nicht benötigt.

Spielende

Wer je eine Warenkarte der sechs verschiedenen Geschäfte gesammelt hat und als erster auf seinem Zielfeld (auch mit überschüssigem Würfelwurf) angekommen ist, hat gewonnen.

Spielmöglichkeit 2

Wichtig: Es gelten alle Regeln aus Spielmöglichkeit 1.
Folgende Ergänzungen kommen hinzu:

Spielbeginn

Jedes der vier Autos wird auf ein Feld vor der Ampel in der Spielplanmitte gesetzt. Auf jedem Kreuzungsarm steht also eines. Alle Autos werden so aufgestellt, daß sie auf die Kreuzung zufahren.

Verkehrszeichen - Erklärung



Allgemeine Gefahrenstelle

Deine Spielfigur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur auf blaue Felder gelegt werden.



Achtung! Fußgängerüberweg

Deine Spielfigur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur auf blaue Felder gelegt werden.



Fußgängerüberweg

Autofahrer müssen neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. (Auf Spielplan gedruckt – nicht zu legen.)



Achtung! Kinder

Deine Spielfigur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur auf blaue Felder gelegt werden.



Achtung! Tiere

Deine Spielfigur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur auf blaue Felder gelegt werden.



Achtung! Kurve

Deine Spielfigur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur auf hellblaue Felder gelegt werden. (Auf Spielplan gedruckt – nicht zu legen.)



Achtung! Unbeschränkter Bahnübergang

Deine Spielfigur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur auf hellblaue Felder gelegt werden. (Auf Spielplan gedruckt – nicht zu legen.)



Vorfahrt gewähren

Deine Figur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur in Fahrtrichtung auf die rote Felder gelegt werden.



Verbot für Fahrzeuge aller Art

Wenn Du mit dem Fahrrad gekommen bist, mußt Du schieben: einmal aussetzen, beim nächsten Wurf nur den Dreierwürfel verwenden. Autos dürfen nicht weiterfahren (warten, bis das Schild durch ein anderes ersetzt wurde).



Verbot der Einfahrt

Wenn Du mit dem Fahrrad gekommen bist, mußt Du schieben: einmal aussetzen, beim nächsten Wurf nur den Dreierwürfel verwenden. Autos dürfen nicht weiterfahren (warten, bis das Schild durch ein anderes ersetzt wurde).



Fußgängerweg (auch für Kinder bis 8 Jahren mit Fahrrad benutzbar)

Deine Spielfigur muß neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Beim nächsten Wurf: Du darfst den Sechserwürfel nicht verwenden. Das Zeichen darf nur auf blaue Felder gelegt werden.



Gegenverkehr hat Vorfahrt

Das Schild gilt für das nebenliegende Feld sowie die drei folgenden Felder. Steht eine entgegenkommende Figur auf einem dieser Felder, mußt Du warten, bis sie vorbeigefahren ist. Nur auf blaue Felder legen!



Vorfahrt vor dem Gegenverkehr

Landest Du neben diesem Schild oder auf einem der drei folgenden Felder, würfle nochmal mit dem Dreierwürfel. Nur auf blaue Felder legen!



Überholverbot

Auf diesen und den folgenden fünf Feldern darfst Du nicht überholen; überzählige Würfelpunkte verfallen. Nur auf blaue Felder legen!



Eingeschränktes Halteverbot

Um hier weiterzukommen, muß Deine gewürfelte Augenzahl so hoch sein, daß Du das Feld neben dem Schild und die drei folgenden überspringen kannst; sonst warte auf dem Feld davor – überzählige Würfelpunkte verfallen. Nur auf blaue Felder legen!



Vorfahrtstraße

Kommst Du auf das Feld neben diesem Schild oder daran vorbei, würfle nochmal mit dem Sechserwürfel.



Vorfahrt

Kommst Du auf das Feld neben diesem Schild oder daran vorbei, würfle noch einmal mit dem Dreierwürfel. Nur auf rote Felder in Fahrtrichtung legen.



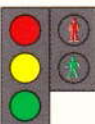
Halt! Vorfahrt gewähren

Neben diesem Zeichen anhalten; die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Du mußt einmal aussetzen. Nur auf rote Felder in Fahrtrichtung legen.



Weiße Richtungspfeile auf blauem Grund

Die angegebene(n) Richtung(en) befolgen. Nur auf rote Felder in Fahrtrichtung legen.



Ampel

Auf der Kreuzung darfst Du nicht stehenbleiben. Kannst Du mit der gewürfelten Punktzahl die Kreuzung überqueren, prüfe durch Würfeln mit dem Ampelwürfel, ob sie grün zeigt. Bei Gelb nochmals würfeln, bei Rot aussetzen. (Auf Spielplan gedruckt – nicht zu legen.)