

**24** Supermarkt  
Super marché  
Supermercato  
Supermarket  
Supermarkt


**23** Schloß  
Château  
Castello  
Castle  
Kasteel

**12** Güterbahnhof  
Gare marchandise  
Scalo merci  
Freight station  
Goederenstation

Zielkärtchen  
«Carte lieu»  
Carte di traguardo  
Destination Cards  
Doelkaartjes

<b>D</b>	Günstige Verkehrslage. Du darfst noch einmal würfeln.
<b>F</b>	Situation de circulation favorable. Tu peux encore une fois lancer le dé.
<b>I</b>	Condizioni del traffico buone. Puoi rilanciare i dadi.
<b>GB</b>	Route satisfactory: you may take another throw.
<b>NL</b>	Gunstige verkeerssituatie. Je mag nog een keer gooien.

10


<b>Protokoll</b> Du hast die Verkehrsregeln nicht beachtet!
<b>Proces-verbal</b> Vous n'avez pas respecté les règles du code de la route!
<b>Contravvenzione</b> Lei ha contravvenuto alle regole stradali!
<b>Ticket</b> You have not paid attention to the highway code!
<b>Bekeuring</b> U hebt de verkeersregels overtreden!

Protokollkärtchen  
Carte «procès-verbal»  
Carta di contravvenzioni  
Ticket  
Bekeuringskaartje

Ereigniskarte  
«Carte événement»  
Carta di imprivisti  
Event Card  
Kanskaartje



## Verkehrsspiel

Ravensburger Spiele®  
Nr. 601 5 121 0

Illustration: Lea Koch-Auvo

Würfelspiel für 2 - 6 Spieler ab 8 Jahren

### Inhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Autos
- 25 Zielkärtchen
- 25 Ereigniskarten
- 18 Protokollkärtchen
- 1 Anleitung
- 1 Übersichtstabelle Verkehrszeichen

### Ziel des Spiels

Die Spieler suchen verschiedene Ziele in der Stadt auf und holen von dort die Zielkärtchen ab. Es geht darum, seinen Weg durch die Stadt möglichst geschickt zu wählen und dabei die Verkehrszeichen zu beachten, damit man die meisten Zielkärtchen bekommt.

### Vorbereitung

Vor dem ersten Spielen werden die Zielkärtchen 1 - 25 aus den Stanztafeln ausgebrochen. Bei den ersten Spielpartien ist es ratsam, nur mit 13 Zielkärtchen zu spielen.

Die Zielkärtchen werden gut gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.

Die Ereigniskarten werden ebenfalls gemischt und als verdeck-

ter Kartenstoß bereit gelegt.

Ein Spielleiter wird gewählt, der die Protokollkärtchen verwaltet. Er spielt selbst mit.

Jeder Spieler wählt sich ein Auto aus und stellt es auf den großen Waldparkplatz am Rande der Stadt. Von dort aus beginnt die Fahrt.

### Spielregel

#### Ziele:

Der Spielleiter deckt eines der Zielkärtchen auf und legt es an die Stelle des Spielplans, die mit der gleichen Nummer bezeichnet ist. Damit ist das erste Ziel gegeben. Jeder Autofahrer versucht, als erster diesen Zielpunkt zu erreichen und das Kärtchen zu gewinnen.

#### Ziehen:

Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an. Es wird reihum gewürfelt. Man darf so viele Felder in Fahrtrichtung des Autos weiterfahren, wie man Punkte gewürfelt hat. Man kann, durch Verkehrszeichen gezwungen oder freiwillig, auch weniger Punkte ziehen oder stehen bleiben. Wenn man auf dem Feld, neben dem die Nummer steht, angekommen ist, erhält man das Zielkärtchen. Übrige Würfelpunkte verfallen. Umkehren ist nur auf dem Marktplatz gestattet oder, wenn ein entsprechendes Ereigniskärtchen es

## Verkehrsspiel

erlaubt. Auf einer Kreuzung darf man nicht stehen bleiben. Wenn die Würfelpunkte nicht ausreichen, um über die Kreuzung zu kommen, muß man auf dem Feld vor der Kreuzung anhalten.

### Verschiedene Verkehrswege:

Es lohnt sich, den Spielplan genau zu studieren, denn es gibt unterschiedlich günstige Verkehrswege. In der Innenstadt ist der Verkehr durch Ampeln und Verkehrszeichen geregelt. Um die Stadt herum führt eine kreuzungsfreie Schnellstraße. Man muß aufpassen, um die Auffahrt auf diese Schnellstraße nicht zu verpassen. Ganz außen verläuft die Landstraße an Viehherden, Landgasthaus, Burg- und Aussichtsturm vorbei.

Die breite Durchgangsstraße mitten durch die Stadt gilt als ein Feld und darf mit einem Würfelpunkt von Anfang bis Ende befahren werden. Aber Vorsicht: die Ampeln müssen auf Grün stehen! Bei roter Ampel muß man an der weißen Haltelinie stehen bleiben. Auf dieser breiten Straße dürfen auch zwei Autos nebeneinander stehen.

### Begegnungen:

Jedes Feld außer dem Marktplatz und der breiten Durchgangsstraße darf nur von **einem** Auto

besetzt werden. Wenn die Würfelpunkte ausreichen, darf man aber ein anderes Auto überholen oder, wenn man sich begegnet, daran vorbeifahren.

### Neues Ziel:

Sobald ein Fahrer ein Zielkärtchen gewonnen hat, wird vom Spielleiter ein neues Kärtchen aufgedeckt. Das neue Ziel wird angesteuert.

Dabei fährt jeder Spieler mit seinem Auto von seinem augenblicklichen Standort aus weiter.

### Ereigniskarten:

Wer auf einem Feld mit einem blauen Sternchen landet, deckt eine Ereigniskarte auf. Er führt sofort aus, was darauf steht.

Es gibt Ereigniskarten, die erst beim nächsten Zug wirksam werden, oder solche, die man so lange behalten darf, bis man sie brauchen kann. Diese Ereigniskarten sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Sobald ausgeführt ist, was darauf steht, wird die Karte wieder unter den Kartenstoß zurückgelegt.

### Verkehrsampelein:

Die Drehscheibe, mit der die Ampeln an den Straßenkreuzungen von Rot auf Grün und von Grün auf Rot gestellt werden können, wird jedesmal gedreht, wenn eine 2 oder



## Verkehrsspiel

Schild „Vorfahrt gewähren“ kommt, darf diese nicht überqueren, wenn rechts oder links unmittelbar vor der Kreuzung ein anderes Auto steht.

Die Verkehrszeichen sind auf einem Extrablatt noch einmal erklärt. Dort sind auch einige in anderen Ländern gebräuchliche Abweichungen mit abgebildet.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Zielkärtchen aufgebraucht sind. Wer dann die meisten Zielkärtchen hat, ist Gewinner.

Man kann auch vereinbaren, daß jeder die Nummern seiner Kärtchen zusammenzählt und daß der gewinnt, der die höchste Zahl erreicht.



eine 6 gewürfelt wird.

Der Spieler muß sie drehen, **bevor** er mit seinem Auto weiterfährt.

### Verkehrszeichen und -regeln:

Alle Verkehrszeichen und Ampeln müssen genau beachtet werden. Es gelten immer die Zeichen, die in Fahrtrichtung gesehen am rechten Straßenrand stehen. Es ist außerdem bei jedem Zeichen durch einen kleinen Pfeil angegeben, für welche Fahrtrichtung es gilt.

Wer die Verkehrszeichen nicht beachtet hat und falsch gefahren ist, erhält ein Protokollkärtchen. Wer drei Protokollkärtchen bekommen hat, muß einmal aussetzen. Er nützt die Zeit, um die Verkehrszeichen zu studieren.

Alle Verkehrszeichen gelten auf dem Spielplan genauso wie in Wirklichkeit. Bei roter Ampel muß man halten bis sie auf Grün umschaltet (Wurf 2 oder 6). Beim Stop-Schild muß man halten und darf erst beim nächsten Wurf weiterfahren. In beiden Fällen verfallen die übrigen Würfelpunkte.

Vorgeschriebene Fahrrichtungen, Einbahnstraßen und verbotene Einfahrten gelten wie in Wirklichkeit. Wer auf den Feldern mit Gefahrenzeichen „Kinder“ oder „Tiere“ landet, muß langsam fahren. Er darf beim nächsten Zug nur **ein** Feld weiter. Wer an eine Kreuzung mit dem