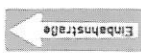


Das Beachten der Fahrtrichtung

Wer die Fahrtrichtung, durch die auf dem Spielfeld abgebildeten Verkehrszeichen nicht beachtet und somit in die falsche Richtung fährt, riskiert einen Verkehrsunfall. Als Dank dafür, daß trotzdem nichts passiert ist, ziehen alle anderen mit ihren Steinen um ein Feld vor. Lediglich auf den SUPER-CHANCE-Feldern muß nicht vorgerückt werden.



Durch das Fahren in die falsche Richtung kann der Verkehr zu sehr durcheinander geraten. Deshalb wird das Falschfahren jedem Spieler nur einmal verziehen. Wer ein zweites Mal mit einem Spielstein falsch fährt, gilt als verkehrsuntauglich und muß mit dem zuletzt gezogenen Spielstein auf sein Ausgangsfeld zurück.



Das Erreichen des Ziels

Taucht das links abgebildete Verkehrszeichen auf, dann heißt es aufzupassen, um das Abbiegen ins Ziel nicht zu übersehen. Das Ziel kann nur mit genauer Würfelzahl erreicht werden. Wer dies als erster mit 'all' seinen Spielsteinen schafft, ist der beste Fahrer und hat gewonnen.



Und nun: GUTE FAHRT und viel Spielspaß unterwegs.

Übrigens:

Kinder zwischen 6 und 7 Jahren fahren als Verkehrsteilnehmer mit ihrem Fahrrad auf dem Gehweg und ab dem 8. Geburtstag dann auf dem Radweg oder der Fahrbahn.

SUPER GUT!

Spielanleitung

Wie wirken sich mehrere hintereinander liegende Baustellen aus?

Liegen mehrere Baustellen in Abständen hintereinander, dann gilt folgende Fahrweise: Wer die erste Baustelle aufgrund seiner Würfelzahl schafft, darf darüber ziehen und auch über die nächste, wenn sie ebenfalls seiner Würfelzahl entspricht. Entspricht die zweite Baustelle nicht der Würfelzahl des Spielers, so fährt er nur bis an die zweite heran. Die übrigen Würfelpunkte verfallen.

Herausgeber:



BMW AG
D - 80788 München

Copyright:



Verlag für
Sicherheitsinformationen
Hartmann & Kurda oHG
Holzweg 28, D - 61440 Oberursel
Tel. 06171 - 56989, Fax 55779

Grafik-Design / Illustration:
Reinhard Brandel, D - 61250 Usingen

Ein besonderer Dank geht an die
Jugendverkehrsschule Bad Homburg
für ihre Bereitwilligkeit, die verkehrsrelevanten
Details dieses Spiels zu prüfen.

Die Aufhebung der Baustelle durch den Amtmann oder die Amtfrau

Aufgehoben werden kann die Baustelle nur durch eine Amtsperson. Wer also wegen der Baustellen überhaupt keinen Spielstein mehr bewegen kann, bittet sofort einen Mitspieler, die Rolle des Amtmannes oder der Amtfrau zu übernehmen.

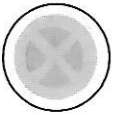
Der Amtmann bzw. die Amtfrau überprüft nun ob der Verkehrsteilnehmer „verkehrsfit“ ist. Um dies feststellen zu können, deckt er/sie mit einer Hand die Erläuterung eines Verkehrszeichens auf dem Spielplan (außerhalb des Fahrweges) ab und bittet den Spieler, ihm die Bedeutung dieses Verkehrszeichens zu nennen.

Gibt der Spieler eine richtige Antwort, so hebt die Amtsperson die Baustelle auf und gibt sie dem Spieler, der sie später wieder einsetzen darf (unabhängig von der Farbe!). Jetzt würfelt der Amtmann bzw. Amtfrau für den Spieler, und dieser zieht normal weiter.

Kann der Spieler die Frage nicht beantworten, so bleibt die Baustelle bestehen und der Spieler setzt aus.

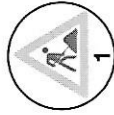
Falls die Spielgruppe bereits alle Verkehrszeichen auf dem Spielplan beherrscht, kann die Amtsperson auch Fragen aus den Arbeitsbögen zur Vorbereitung auf die Fahrradprüfung stellen, oder sich eine andere Aufgabenstellung ausdenken.

Das vorläufige Ende einer Fahrt



Wer auf eines dieser Felder kommt, muß mit seinem Spielstein zum Anfang zurück. Hier darf nämlich nicht gehalten werden.

Die Baustellen - Errichtung durch den Amtmann oder die Amtfrau



Sobald ein Spieler eine Sechse gewürfelt hat, kann er nicht nur die **SUPER - CHANCE** im Inneren des Spielfeldes nutzen, sondern zusätzlich zu seinem Zug eine Baustelle errichten. Dies geschieht, indem er auf eines der Spielfelder ohne Verkehrszeichen, auf dem kein Spielstein steht, eine seiner Baustellen legt. Der Spieler darf, wann immer es sich ergibt, Baustellen errichten. Es dürfen jedoch nie Baustellen auf zwei nebeneinander liegende Spielfelder gelegt werden.



Was passiert an einer Baustelle?

Die Baustellen-Behinderung gilt nur für die Mitspieler, d. h. über eine Baustelle der eigenen Farbe darf der Spieler ganz normal ziehen.

Über eine Baustelle mit der Zahl 1 darf nur mit einer ungeraden Würfelzahl, und über eine Baustelle mit der Zahl 2 darf nur mit einer geraden Würfelzahl gezogen werden.

Wenn aufgrund der Würfelzahl über eine Baustelle gezogen werden kann, bleibt die Baustelle liegen.

Super-Chance by BMW

Verkehrsregeln werden für „kleine und große Leute“ immer komplizierter. Verkehrssicherheit wird immer wichtiger.

Mit **Super-Chance by BMW** laden wir alle ein, auf spielerische Art und Weise Verkehrsregeln zu üben und Verkehrssicherheit zu trainieren.

In Zusammenarbeit mit dem Verlag für Sicherheitsinformationen und gefertigt in bester Ravensburger Qualität wurde **Super Chance** exklusiv für BMW entwickelt - als kleiner Beitrag für mehr „Freude am Fahren“. Auf Straße und Spielbrett wünschen alzeit gute Fahrt

Bayrische Motorenwerke
Aktiengesellschaft
München

SUPER - CHANCE

Das fröhliche Verkehrsspiel für die ganze Familie für 2-4 Personen ab 6 Jahren

Spielinhalt:

1 Spielplan, 12 Spielsteine, 8 Baustellen, 1 Spielanleitung

Spielidee und Spielziel

Wie bei jeder Fahrt möchten auch hier alle Verkehrsteilnehmer mit ihrem Fahrzeug, – ob Auto oder Fahrrad – sicher und möglichst rasch ans Ziel gelangen. Doch manche Hindernisse erschweren unterwegs die Weiterfahrt. Andererseits ermöglichen günstige Verkehrssituationen ein schnelles Vorwärtskommen, besonders wenn die **SUPER - CHANCE** mit ihren Streckenabkürzungen wahrgenommen werden kann. Doch die einzelnen Verkehrszeichen müssen jedem bekannt sein, sonst gibt es keine Chance, die Baustellen aufzuheben.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler in seiner gewählten Farbe je 3 Spielsteine und 2 Baustellen mit den Zahlen 1 und 2. Wer die Verkehrszeichen noch nicht so richtig kennt, macht sich noch schnell schlau, indem er sich die abgebildeten Verkehrszeichen und deren Bedeutung auf dem Spielplan ansieht und einprägt.

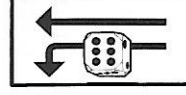
So wird gespielt

Wer zuletzt Geburtstag hat, darf beginnen. Es wird immer reihum gewürfelt. Jeder bringt nacheinander seine Spielsteine ins Spiel. Wer auf ein Feld kommt, auf dem bereits ein Spielstein steht, stellt sich auf das Feld dahinter. Dies gilt auch dann, wenn bereits mehrere Spielsteine hintereinander stehen.

Jeder Spieler darf sofort starten. Die Zugrichtung auf dem Spielfeld ergibt sich aus den Pfeilen einzelner Verkehrszeichen. Normalerweise wird geradeaus von einer Spielschleife zur nächsten gezogen. Wer jedoch die **SUPER-CHANCE** nutzen kann, kürzt den Weg zum Ziel ab und kann schneller vorankommen. Die einzelnen Verkehrszeichen auf den Spielfeldern (das Halteverbot ausgenommen) haben für den sonstigen Spielablauf keine Bedeutung. So darf z. B. ein Spielstein an dem STOP - Schild vorbeifahren. Die abgebildeten Verkehrszeichen sollen aber jedem helfen, „verkehrsfit“ zu werden. Sobald ein Spielstein auf ein Verkehrszeichen kommt, sagt der Spieler laut dessen Bedeutung. Wenn er sie nicht genau weiß, helfen ihm die Mitspieler.

Was im einzelnen sonst noch während der Fahrt geschieht, ist nachstehend näher beschrieben.

Das schnelle Vorwärtskommen durch Nutzung der SUPER-CHANCE



Wer auf eines der beiden Felder mit dem links abgebildeten Zeichen steht und in der nächsten Runde eine 6 würfelt, erhält die **SUPER-CHANCE**. Er darf nun gleich links, dem Vorwegweiser folgend, abbiegen statt geradeaus weiterzuziehen. Wer sich bereits auf der Kreuzung kurz vor dem Ziel befindet, fährt natürlich geradeaus weiter. Diejenigen, die die Ausfahrt verpassen, müssen ihre Fahrt normal fortsetzen.