



Parkplatz.



Bundesstraße:  
Der Benutzer hat Vorfahrt. Solange sich der Spieler auf dieser Straße befindet, darf er 2 Punkte mehr als gewürfelt ziehen.



Kreuzung:  
Nicht überwürfeln, beim Zeichen halten.



Gesperrt für Autos.



Kurvenreiche Strecke:  
1 Punkt weniger als gewürfelt ziehen.



Wegen Benzinmangel sofort zur Tankstelle.



Wegen Reifenpanne zurück zur Reparaturwerkstätte.

## Spielregel für das bewegliche Verkehrsspiel

Zum Spiel gehören: 1 Verkehrsplan  
1 Würfel  
6 Autos in verschiedenen Farben  
30 Zielkarten in 5 verschiedenen Farben  
20 Protokollscheine  
1 Drehscheibe für Verkehrsampeln

An dem Spiel können bis zu 7 Personen teilnehmen. Einer der Teilnehmer wird zum Spielleiter bestimmt. Dieser beteiligt sich nicht am Würfeln, sondern überwacht die genaue Beachtung der Verkehrsvorschriften durch die Spieler und stellt im Bedarfsfalle die Verkehrsampeln mit Hilfe der Drehscheibe. Werden durch Spieler die Verkehrsvorschriften übertreten, so gibt er Protokollscheine aus, die jeweils ein Aussetzen des Verkehrssünders (1. Protokoll 1 ×, 2. Protokoll 2 ×, 3. Protokoll Spielausschluß) zur Folge haben.

Zu Beginn des Spieles läßt der Spielleiter jedem der Teilnehmer von jeder Farbe eine Zielkarte ziehen. Jeder Spieler hat nun 5 Karten in verschiedenen Farben. Die Karten, auf denen bestimmte Gebäude u. ä. angegeben sind, legen die Spieler in der gleichen Reihenfolge offen vor sich auf, d. h. bei jedem liegt an erster Stelle die rote, dann die grüne Karte usw. Die Reihenfolge der Farben kann jeweils gewechselt werden.

Durch Würfeln müssen nun zuerst die angegebenen Zwischenziele erreicht worden sein, erst dann kann man die Fahrt zum allgemeinen Endziel antreten. Die Auswahl der jeweiligen Wege bleibt den Spielern selbst überlassen.

Allgemein gilt, daß ein auf der Kreuzung stehender Wagen nicht überholt werden darf und auf einem Nummernfeld nur ein Wagen stehen kann. In beiden Fällen muß man hinter dem betreffenden Wagen halten.

### Bedienung der Verkehrsampeln.

Steht ein Wagen an einer mit einer Ampel versehenen Kreuzung, so muß durch den Spielleiter die Ampel betätigt werden. Dies geschieht in der Weise, daß auf der Drehscheibe der einschlägige Wagen (rot, grün usw.) auf die gewürfelte Zahl (2, 4, 6 usw.) eingestellt wird und dadurch auf der Verkehrsampel rot, gelb oder grün erscheint.

Bei „Rot“ hat der Spieler einmal auszusetzen.

Bei „Gelb“ muß nochmal gewürfelt werden. Ergibt die neuerliche Einstellung der Drehscheibe wieder gelb, so muß einmal ausgesetzt werden.

Bei „Grün“ freie Fahrt.

**Zeichenerklärung:**



Der Spieler darf nur bis zu diesem Zeichen vorrücken, auch wenn die Augenzahl des Wurfes höher ist. Er muß einmal aussetzen.



Desgleichen.



Der Spieler darf nur weiterrücken, wenn auf dem Feld der Vorfahrtsstraße kein Wagen steht.



**Vorfahrt:**  
Der Spieler, der dieses Zeichen passiert, darf 2× würfeln.



**Schule bzw. Krankenhaus:**  
Vor dem Zeichen halten. Beim nächsten Wurf nur einen Punkt vorrücken.



Nur rechts abbiegen.



Nur geradeaus fahren oder links abbiegen.



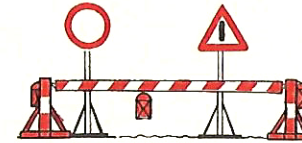
**Schleudergefahr:**  
Einen Punkt weniger vorrücken als Augenzahl.



**Bahnübergang:**  
Vor dem letzten Zeichen halten. 1× aussetzen.



**Überholverbot:**  
Es darf nicht überholt werden.



**Wegen Straßenarbeiten gesperrt (Umleitung!)**



Hier darf nicht geparkt werden. Demnach muß so lange gewürfelt werden, bis die nötige Punktzahl erreicht ist, um den Zwischenraum zu überspringen.



**Halten verboten.**  
So lange würfeln, bis Punktzahl erreicht ist, um den Zwischenraum zu überspringen.



**Einfahrt gesperrt.**



**Nur in dieser Richtung Fahrt erlaubt.**



**Fahrt nur erlaubt in Richtung des Pfeiles.**