

DAS GROSSE VERKEHRSSPIEL

Ravensburger® Spiele Nr. 24338 9
Verkehrs-Brettspiel für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren
Autorin: Christine Welz

Die Spieler sind als Fahrradkuriere in der Stadt unterwegs und versuchen, als erster ihre Sendungen bei den Empfän-



gern abzuliefern. Spielend lernen die Kinder, sich im Straßenverkehr an die Verkehrszeichen zu halten. Wer taktisch gut plant und seine Route clever wählt, hat große Chancen, als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen. Doch manchmal ändert sich über Nacht die Verkehrsführung, und dann muß man seine Route blitzschnell neu planen...

Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Radfahrer
- 1 Ziffernwürfel
- 1 Ampelwürfel
- 12 Verkehrsschilder
- 12 Aufkleber
- 18 Zielchips
- 1 farbige Verkehrszeichen-Übersicht

Ravensburger®



Spielziel

Du bist als Fahrradkurier unterwegs und versuchst möglichst schnell, die Sendungen zu den verschiedenen Empfängern zu bringen. Der Spieler, der dies als erster geschafft hat und sämtliche Zielchips auf dem Plan ablegen konnte, gewinnt die Partie.

Spielvorbereitung

Vor dem allerersten Spiel brecht ihr zunächst die 18 Zielchips ganz vorsichtig aus der Stanztafel aus. Dann löst ihr die 12 Verkehrszeichen von der Folie ab und klebt sie auf die Verkehrsschilder. Die diesem Spiel beiliegende Verkehrszeichen-Übersicht erklärt euch übrigens die wichtigsten Verkehrsschilder.

Schilder aufstellen

Die Verkehrsschilder stellt ihr auf dem Plan auf die hell hervorgehobenen Flächen, auf denen die betreffenden Verkehrszeichen abgebildet sind.

Eine Besonderheit sind die 4 Straßenzüge, die jeweils am Beginn und am Ende der Straße ein Feld mit dem Zeichen „Verbot der Einfahrt“ aufweisen. Diese Straßen sind **Einbahnstraßen**, und das



entsprechende Verkehrsschild stellt ihr nach eurer Wahl entweder am einen oder am anderen Anfang der jeweiligen Straße auf. Das heißt, je Einbahnstraße stellt ihr ein „Verbot der Einfahrt“-Schild auf, die zweite „Verbot der Einfahrt“-Fläche auf dem Plan bleibt jeweils frei.

Zielchips austeilen

Es gibt zwei Arten von Zielchips:

- Die Hälfte der Chips zeigt auf der Vorderseite einen **gelben** Hintergrund. Auf der Rückseite ist ein Brief abgebildet (weil einer der Fahrradkurier zu der abgebildeten Person einen Brief befördern soll).



- Die andere Hälfte der Chips zeigt auf der Vorderseite einen **blauen** Hintergrund. Auf der Rückseite ist ein Päckchen abgebildet.



Die Anzahl der im Spiel verwendeten Zielchips hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Die Hälfte der verwendeten Chips muß jeweils einen gelben und die andere Hälfte einen blauen Hintergrund zeigen.

Bei 2 und 4 Spielern braucht ihr 16 Chips, bei 3 Spielern 18 Chips. Diese mischt ihr mit den Rückseiten nach oben in 2 Häufchen durch („Briefchips“ und „Paketchips“ getrennt).

Und so viele Chips erhaltet ihr dann:

2 Spieler: jeder Spieler 4 Briefchips und 4 Paketchips

3 Spieler: jeder Spieler 3 Briefchips und 3 Paketchips

4 Spieler: jeder Spieler 2 Briefchips und 2 Paketchips



Radfahrer aufstellen

Bevor ihr eure Zielchips umdreht, sucht ihr euch noch einen Radfahrer eurer Wahl aus und stellt ihn auf ein beliebiges Straßenfeld des Spielplans. Das kann auch ein Einbahnstraßenfeld sein, solange ihr dort in der richtigen Richtung fahrt. Nur auf Felder mit einem runden **Gullydeckel** dürft ihr keinen Radfahrer stellen. Das sind nämlich Kreuzungen oder Einmündungen, und auf denen darf man nicht stehenbleiben.

Beim Einsetzen der Radfahrer gilt, wie auch danach im Spiel selbst: Auf einem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.



Würfel bereitlegen

Legt den Ziffernwürfel bereit – den rot-grünen Ampelwürfel braucht ihr erst in der Spielvariante für Fortgeschrittene.

Zielchips ordnen

Jetzt dreht ihr eure Zielchips um und vergleicht sie mit dem Spielplan: Wo sind die auf den Chips abgebildeten Ziele, die ihr anfahren müßt? Am besten, ihr legt euch erstmal eine Route zurecht und ordnet eure Chips in der Reihenfolge, wie ihr die Ziele nacheinander anfahren wollt.

Jetzt wählt ihr noch einen Startspieler, der den Ziffernwürfel bekommt und anfangen darf. Danach geht's immer im Uhrzeigersinn weiter.

Spielverlauf

Du bewegst dich mit deinem Fahrradkurier auf den Straßenfeldern des Plans. An den Einmündungen und Kreuzungen kannst du beliebig abbiegen, Einbahnstraßen dürfen nur in die Richtung befahren werden, die der Position des Verkehrszeichens „Verbot der Einfahrt“ entspricht - das heißt, du darfst nicht von der Seite aus in eine Einbahnstraße hineinfahren, wo am Straßenanfang dieses Verbotsschild steht. Und rückwärts gefahren wird auf den Straßen natürlich auch nicht.

Radfahrer umdrehen oder würfeln

Wenn du am Zug bist, hast du 2 Möglichkeiten:

- Entweder du verzichtest auf das Würfeln und drehst deine Figur auf ihrem Straßenfeld um, so daß sie in die Gegenrichtung zeigt und du beim nächsten Zug in die andere Richtung weiterfahren kannst...
- ...oder du würfelst und ziehst um so viele Felder weiter, wie du Augen gewürfelt hast. Allerdings darfst du nicht auf Einmündungen oder Kreuzungen (Felder mit Gullydeckel) stehenbleiben. Reicht die Würfelzahl nicht aus, um über so ein Feld drüberzukommen, bleibst du auf dem Feld davor stehen, und dein Zug ist beendet.

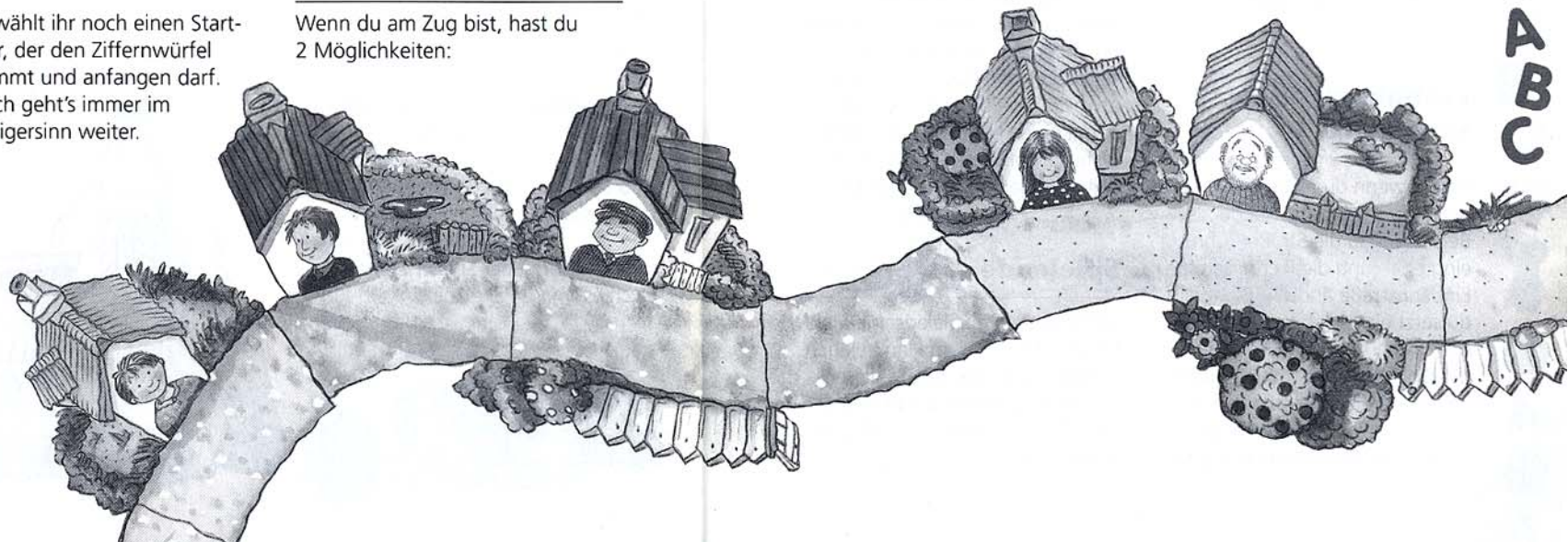
Spezielle Felder

Es gibt noch einige Besonderheiten zu nennen:

Ampelfelder: Die Ampeln dürfen immer überfahren werden, sie zeigen also für dich immer „grün“, wenn du dich ihnen näherst.

STOP!: Vor einem STOP-Schild endet dein Spielzug automatisch. Du mußt anhalten, überzählige Würfelpunkte verfallen.

VORFAHRT GEWÄHREN!: Hier gilt das gleiche wie beim STOP-Schild. Da die Einmündungen recht unübersichtlich sind, hältst du erstmal an und läßt die überzähligen Punkte verfallen.





Zielchips ablegen

Erreichst du eines von deinen Zielen, dann bleibst du auf diesem Feld stehen, die übrigen Würfelpunkte verfallen. Jetzt kannst du deinen entsprechenden Zielchip auf diesem Ziel ablegen.

Einbahnstraßen verändern

Immer wenn du einen Zielchip abgelegt hast, dann darfst du als Belohnung in die Straßenführung eingreifen und die Richtung einer Einbahnstraße ändern! Das heißt, du setzt ein beliebiges „Verbot der Einfahrt“-Schild von einer Seite der Einbahnstraße auf die andere Seite der Einbahnstraße um (auf die andere Fläche mit dem gleichen Verkehrszeichen). Das geht



aber nur bei Straßen, in denen sich gerade kein Radfahrer befindet, denn ansonsten würde der jetzt ja auf einmal falsch fahren.

Bevor du dich für eine Einbahnstraße entscheidest, bei der du die Richtungsführung ändern willst, solltest du gut abwägen: Entweder du änderst die Durchfahrtsrichtung so, daß es dir selbst für deine Ziele etwas nützt - oder du zwingst damit einen Mitspieler, der dort wahrscheinlich gleich einfahren will, zu einem kleinen Umweg...

Spielende

Wenn der erste Spieler seinen letzten Zielchip auf dem Plan ablegen konnte, endet das Spiel - dieser Spieler ist Sieger und darf sich deshalb als der flinkste Fahrradkurier bezeichnen.

Spielvariante für Fortgeschrittene

Es gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel, aber jetzt kommt zusätzlich der Ampelwürfel ins Spiel. Auf einem Feld, neben dem eine Ampel aufgestellt ist, mußt du in dieser Spielvariante grundsätzlich anhalten. Jetzt wirfst du den Ampelwürfel - und nur wenn dieser GRÜN zeigt, darfst du die restlichen gewürfelten Augen deines Zuges weiterziehen.

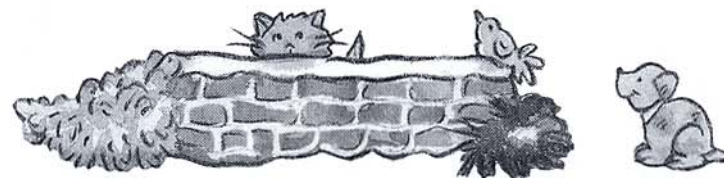
Arges Pech könntest du haben, sofern du ROT würfelst - und beim nächsten Zug schon wieder ROT, so daß du gar nicht erst „in die Gänge“ kommst. Vielleicht geht's doch durch die Einbahnstraßen schneller voran als auf der großen Hauptstraße...?

Die Verkehrszeichen-Übersicht

Zur Information liegt diesem Spiel eine Aufstellung mit den wichtigsten Verkehrszeichen bei. Da sind natürlich auch die Schilder drauf, die im Spiel verwendet werden. Zusätzlich ist bei den einzelnen Verkehrszeichen angegeben, was man bei diesen Zeichen besonders beachten muß.

Ein letzter Hinweis: Einige Verkehrsschilder weichen von Land zu Land leicht von den hier abgebildeten Zeichen ab. Bei der Auswahl der Schilder für diese Übersicht wurde aber selbstverständlich darauf Rücksicht genommen, nur Schilder aufzunehmen, die in allen Ländern annähernd gleich aussehen!

© 1996 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag, Postfach 1860, D-88188 Ravensburg

Ravensburger



Mit diesem Quiz zum Drehen und Wenden wird der Rätselspaß nie enden!

Quizvergnügen jederzeit und überall, allein und in geselliger Raterunde. Kartenfächer, fest verschraubt, bieten 1.000 und mehr Fragen und Antworten: Schulwissen, Scherzfragen und Freizeithemen. Insgesamt zehn Quizboxen garantieren Ratespaß speziell für jede Altersgruppe von der 1. bis 5. Klasse.



Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

221 182

