



Stop&Go



Verkeersspel

Ravensburger® spelen

Nr. 601 5 121 0

Illustraties: Lea Koch-Auvo

Dobbelsteenspel voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud:

- 1 speelbord
- 6 auto's
- 25 doelkaartjes
- 25 kanskaartjes
- 18 bekeuringskaartjes
- spelregels en een overzichtstabel van de verkeers-tekens

Doel van het spel

De spelers moeten proberen zo vlug mogelijk de elkaar opvolgende doelen in de stad te bereiken en zo de doelkaartjes te winnen. Iedere speler moet zijn weg door de stad zo handig mogelijk kiezen en goed op de verkeersborden en stoplichten letten. Wie aan het einde van het spel de meeste doelkaartjes heeft, is winnaar.

Vorbereiding

Voor het begin van de eerste speelronde worden de doelkaartjes met de cijfers 1 - 25 uit het stansvel gebroken. Het verdient aanbeveling om bij de eerste partijen die worden gespeeld met maar 13 kaartjes te spelen.

De doelkaartjes worden goed

geschud en omgekeerd op tafel gelegd.

De kanskaartjes worden ook goed geschud en omgekeerd op een stapel klaar gelegd.

Er wordt een spelleider gekozen, die de bekeuringskaartjes beheert.

Iedere speler kiest een auto en zet hem op het grote parkeerterrein in het bos, aan de rand van de stad. Daar vandaan begint de rit.

Spelregels

Doelen:

De spelleider draait een van de doelkaartjes om en legt het op de plaats op het speelbord, waarop hetzelfde nummer voorkomt als op het kaartje. Daarmee is het eerste doel aangegeven. Iedere automobilist probeert als eerste dit doel te bereiken en zo het kaartje te winnen.

Zetten:

Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Er wordt om beurten met de dobbelsteen gegooit. Zoveel ogen als men gooit, zoveel velden mag men zijn auto in de rijrichting verplaatsen. Men kan, door verkeersborden gedwongen of uit eigen vrije wil, zijn auto minder velden verplaatsen of zelfs laten staan. Als men op het veld naast het genummerde doelkaartje is aangekomen dan krijgt men dit kaartje.



Stop&Go



Verkeersspel

De resterende punten van de worp komen te vervallen. Omkeren mag alleen op het marktplein of als een getrokken kanskaartje het toelaat. Op een kruising mag men niet blijven staan. Als het aantal gegooide ogen niet genoeg is om over de kruising te komen dan moet men op het veld voor de kruising blijven staan.

Verschillende verkeerswegen

Het is de moeite waard om het speelbord goed te bestuderen want er zijn verschillende goede verkeerswegen. In de binnenstad wordt het verkeer door stoplichten en verkeersborden geregeld. Om de stad heen loopt een kruisingsvrije snelweg. Men moet er vooral opletten dat men de oprit naar deze snelweg niet mist. Helemaal buitenom loopt een landweg met weilanden met vee, een dorpscafeetje, een kasteel en een uitkijktoren.

De brede hoofdstraat dwars door de stad wordt als één veld beschouwd en met één oog van een dobbelsteenworp kan hij van het begin tot het einde worden bereden. Maar opgelet: de stoplichten moeten op groen staan! Als ze op rood staan, moet men voor de witte stopstreep blijven staan. In deze brede straat mogen ook twee auto's naast elkaar staan.

Elkaar passeren:

Ieder veld op het marktplein en de brede hoofdstraat mag maar door één auto worden bezet. Maar als men genoeg ogen heeft gegooid, mag men een andere auto wel inhalen of, als men elkaar tegenkomt, elkaar passeren.

Nieuw doel:

Zodra het doelkaartje door een speler is gewonnen, wordt er door de spelleider een nieuw doelkaartje omgedraaid en op het speelbord gelegd. Vanaf het punt waarop ze op dit ogenblik staan, rijden de spelers nu in de richting van het nieuwe doel.

Kanskaartjes:

Wie op een veld met een blauw sterretje terecht komt, draait een kanskaartje om. Hij doet onmiddellijk wat er op staat. Er zijn ook kanskaartjes, waarvan de opdracht pas in de volgende beurt moet worden uitgevoerd en kanskaartjes die men zo lang mag bewaren totdat men ze nodig heeft. Deze kanskaartjes zijn van een sterretje voorzien. Zodra de opdracht is uitgevoerd, worden het kanskaartje weer onder de stapel geschoven.

Verkeerslichten:

De draaischijf, waarmee de verkeerslichten op de kruisingen



Stop&Go



Verkeersspel

van rood op groen en van groen op rood kunnen worden gezet, wordt steeds gedraaid als er een 2 of een 6 worden gegooid. De speler **moet** de schijf draaien **voor** hij met zijn auto verder rijdt.

Verkeersborden en verkeersregels:

Er moet goed op de verkeersborden en verkeerstekens worden gelet. De borden die, gezien in de rijrichting, aan de rechterkant van de weg staan, gelden. Bovendien is bij elk bord met een kleine pijl aangegeven welke rijrichting ervoor geldt. Wie niet op een verkeersbord heeft gelet en verkeerd is gereden, krijgt een bekeuringskaartje. Wie drie bekeuringskaartjes heeft gekregen, moet één beurt overslaan. Het is dus de moeite waard om op alle verkeersstekens te letten.

Voor alle verkeerstekens op het speelbord geldt hetzelfde als in werkelijkheid. Bij rood licht moet men stoppen en wachten tot het weer op groen springt (b.v. door worp 2 of 6). Bij een stopbord moet men stoppen en mag men pas bij de volgende worp weer verder rijden. In beide gevallen gaan de overige punten van de dobbelsteen verloren.

Voor verplichte rijrichtingen, eenrichtingsverkeer en verboden in te rijden gelden eveneens dezelfde regels als in werkelijkheid. Wie op

een veld komt met een bord „kinderen“, of „loslopend vee“ moet langzaam rijden. Hij mag bij de volgende worp maar één veld verder.

Wie bij een kruising komt met het bord „voorrang verlenen“ mag deze kruising niet oversteken als er links of rechts direkt voor deze kruising een auto staat.

Op een extra blad worden de verkeerstekens nog eens verklaard. Daarop zijn ook enkele in andere landen gebruikelijke tekens afgebeeld.

Einde van het spel:

Het spel is uit als alle doelkaartjes zijn gebruikt. Wie de meeste heeft gewonnen, is winnaar.

Men kan ook met elkaar afspreken dat iedereen de nummers van zijn kaartjes bij elkaar optelt en dat de speler wint die dan de meeste punten heeft.

