

G

O

T

S

Het grote verkeersspel

Het speelveld stelt een drukke stad voor, met kruispunten en verkeerspleinen. De autootjes moeten op de hoeken van het speelveld worden geplaatst en wel op de naar het centrum wijzende pijlen aan de rechterkant van de weg, op de over-eenkomende kleur. Met de dobbelsteen wordt bepaald wie mag beginnen.

De wegen zijn verdeeld in vakjes en de autootjes mogen, met inachtneming van de navolgende bepalingen, zo veel vakjes vooruitgaan als er ogen zijn geworpen. Wie het eerst op het vakje van dezelfde kleur in de tegenoverliggende hoek komt, heeft het spel gewonnen.

De verkeersregels dienen te worden in acht genomen d.w.z. men moet rechts houden, inhalen is niet toegestaan op de smalle wegen, de aanwijzingen op de verkeersborden moeten worden opgevolgd en bovendien mag men niet blijven staan op de donkergrijs gekleurde vakjes, op de voetgangers-oversteekplaatsen, de spoorwegkruising, de verkeerspleinen, het kruispunt in het midden en op de linkerzijde van de wegen. Heeft men in één beurt niet een

voldoende aantal ogen geworpen om deze vakjes te kunnen passeren, dan moet men zijn beurt laten voorbij gaan.

De cijfers op de grote verkeerspleinen in het middengedeelte duiden op de weg die moet worden

ingeslagen; het geworpen aantal ogen of het resterende getal van die worp, wanneer men bij het plein

aankomt, verwijst naar de te nemen route. B.v. staat een auto twee vakjes voor het kruispunt en gooit de speler 5 ogen, dan houdt hij, wanneer hij bij het verkeersplein aankomt, 3 ogen over en moet dus weg no. 3 inslaan.

Het kruispunt mag slechts dan overgestoken worden wanneer het verkeerslicht groen is: dit wordt

bepaald door een worp met de kleurendobbelsteen. Het inhalen geschiedt rechtlijnig d.w.z. dwars naar links (meetellen!), dan nog twee vakjes op de linkerzijde voorwaartsgaan en daarna dwars terug naar de rechterkant van de weg. Men heeft om te kunnen inhalen, dus tenminste 4 ogen nodig.

Jeu de trafic

Le carton de jeu représente une ville animée avec carrefours et ronds-points. Les petites voitures doivent être placées aux coins du carton et sur les flèches qui sont tournées vers le centre, donc sur la voie de droite qui indique une couleur spéciale. Le dé décidé qui commence.

Les rues sont divisées en cases et les voitures peuvent avancer d'autant de cases qu'il a été jeté de points en tenant compte toutefois des dispositions ci-après. Celui qui arrive le premier sur la case de la même couleur dans l'angle opposé est gagnant.

Le code de la route doit être observé. Il faut donc tenir sa droite, ne pas dépasser dans les rues étroites et suivre les indications des panneaux de signalisation. On ne doit pas non plus stationner sur les cases en gris foncé, ni sur les passages cloutés, le passage à niveau, les ronds-points, le carrefour au milieu et sur la voie gauche de la chaussée. Si l'on n'a pas jeté assez de points pour pouvoir traverser ces diverses sections, on doit laisser passer son tour. Les chiffres sur les grands ronds-points dans la partie centrale indiquent les numéros des rues; le nombre de

points qu'on a jetés ou ce qu'il en reste lorsqu'on arrive sur la place, indique la rue qu'on doit prendre. Supposons par exemple qu'une voiture se trouve à deux cases du carrefour et que le joueur de cette voiture jette 5 points. En arrivant au carrefour il lui restera encore 3 points et il devra donc s'engager dans la rue qui porte le no. 3. Aux points d'intersection on peut seulement traverser lorsque le feu est vert. C'est ce que détermine un coup de dé à couleurs. Le dépassement doit se faire de façon rectiligne, c'est-à-dire qu'on se porte d'abord à gauche et qu'on reste encore pendant 2 cases à gauche après avoir dépassé pour revenir ensuite sur la partie droite de la rue. Pour pouvoir dépasser on a donc besoin d'au moins 4 points.