

STOPP

het grote verkeersspel le grand jeu de la circulation

the big traffic game det store trafikspil

das große Verkehrsspiel



- 10 Verplicht fietspad
- 11 Gevaarlijke wegruising of -splitsing
- 12 Parkeerplaats
- 13 Gesloten in één richting
- 14 Verbod naar links af te slaan
- 15 Tegemoetkomend verkeer heeft voorrang

RÈGLES DU JEU

Age: à partir de 6 ans
 Durée du jeu: environ 20 minutes
 Nombre de joueurs: 2 - 6

Le but du jeu

Les joueurs doivent essayer de trouver le panneau de signalisation qui se rapporte à chacune des 20 situations de circulation qui sont représentées sur la piste du jeu.

Le début du jeu

Dépliez le jeu sur la table. Battez les vingt cartes sur lesquelles les panneaux de signalisation sont dessinés et déposez-les toutes, l'image vers le bas, dans un ordre quelconque, au milieu du jeu.

Chaque joueur choisit un pion et il le met sur la case départ.

On lance le dé; celui qui fait le plus haut coup de dé peut commencer.

La marche du jeu

Le premier joueur lance à nouveau le dé et il fait avancer son pion, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'autant de cases sur la piste que ce qu'indique le dé. Ensuite, il doit retourner une des cartes qui se trouvent au milieu du jeu.

1) Il faut que cette carte avec un panneau de signalisation soit en rapport avec la situation de circulation qui est représentée sur la case sur laquelle se trouve le pion.

Si cela est réussi - au début du jeu cela ne sera pas très facile - le joueur met la carte dans la case correspondante, l'image tournée vers le bas, sous son pion. Le joueur a gagné un diplôme de la circulation qui lui est remis.

Dans ce cas, cette case ne compte plus dans le jeu et lorsqu'on fait avancer les

- 16 Bewaakte overweg
- 17 Vóór het oprijden stoppen
- 18 Benzinepomp (na 200 m)
- 19 Gesloten voor bromfietsen
- 20 Algemeen gevaarteken

pions, on la saute. Ceci vaut, au cours de la partie, pour toutes les cases sur lesquelles se trouvent des cartes retournées qui représentent un panneau de signalisation.

2) Si le panneau de signalisation de la carte que le joueur vient de retourner ne correspond **pas** avec la situation de circulation de la case, le joueur montre cette carte à tous les autres joueurs et ensuite il la remet à sa place au milieu du jeu, l'image du panneau de signalisation tournée vers le bas.

Tous les joueurs doivent essayer de se souvenir où se trouve cette carte sur le jeu, pour qu'ils puissent la prendre lorsqu'ils se trouveront eux-mêmes sur la case qui représente la situation en rapport avec le panneau de signalisation de cette carte.

Lorsque le premier joueur a joué de la façon indiquée sous 1) ou sous 2), c'est le tour du joueur suivant, etc., etc.

Lorsque le pion d'un joueur arrive dans une case d'un coin qui représente des feux de signalisation, le joueur peut le déplacer sur n'importe quelle case de son choix. Il va de soi que cela devra être sur une case dont le joueur est sûr ou presque de trouver la carte avec le panneau correspondant, au milieu du jeu.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes avec des panneaux de signalisation soient épuisées; elles se trouvent alors sur toutes les cases de la piste du jeu.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de diplômes, à la fin du jeu.

Pour les joueurs calés

Pour rendre le jeu plus difficile mais aussi plus instructif, on peut fixer que le joueur

qui vient de retourner le bon panneau de signalisation doit en donner la dénomination ou la description.

Ci-dessous on trouve les noms et les descriptions à côté du numéro qui est mentionné sur la carte en question.

- 1 Autoroute
- 2 Interdit aux véhicules motorisés
- 3 Enfants
- 4 Route à priorité
- 5 Double virage
- 6 Piétons
- 7 Relais routier

SPIELREGELN

Alter: ab 6 Jahren
 Spieldauer: ca. 20 Minuten
 Spielerzahl: 2 - 6

Spielzweck

Die Spieler müssen versuchen, zu jeder der auf den Spielfeldern abgebildeten 20 Verkehrssituationen das passende Verkehrsschild zu finden.

Spielanfang

Spielbrett offen auf den Tisch legen. Die zwanzig Spielkarten mit den Verkehrsschilderabbildungen gut mischen und in beliebiger Reihenfolge nebeneinander in die Spielbrettmitte legen.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld.

Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf anfangen.

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt jetzt wieder und schiebt seine Spielfigur im Uhrzeigersinn über soviel Felder weiter, wie er Zahlen gewürfelt hat. Anschließend muß er eine der Karten in der Mitte des Spielbrettes umdrehen.

1) Es muß eine Karte mit dem Verkehrsschild sein, das sich auf die im Spielfeld mit der Spielfigur gezeigte Verkehrs-

- 8 Vitesse limitée (à km)
- 9 Passage pour piétons
- 10 Piste obligatoire pour cyclistes
- 11 Intersection. Priorité à droite
- 12 Parking
- 13 Sens interdit
- 14 Interdiction de tourner à gauche
- 15 Rouge doit céder le passage
- 16 Passage à niveau gardé
- 17 Arrêt à l'intersection
- 18 Poste d'essence à proximité
- 19 Interdit aux cyclomoteurs
- 20 Danger

situation bezieht. Hat der Spieler die richtige Karte, was vor allem am Spielanfang nicht einfach sein wird, so legt er diese Karte, mit dem Verkehrsschild nach unten, auf das entsprechende Feld unter seiner Spielfigur. Dem Spieler wird jetzt ein Verkehrsdiplom überreicht.

Dieses Spielfeld spielt nun nicht mehr mit und wird beim Weiterschieben der Spielfiguren übersprungen. Beim weiteren Spielverlauf gilt dies für alle Spielfelder, auf denen umgedrehte Karten mit Verkehrsschilderabbildungen liegen.

2) Wenn das Verkehrsschild auf der umgedrehten Karte **nicht** mit der Verkehrssituation im Spielfeld übereinstimmt, zeigt der Spieler das Verkehrsschild allen seinen Mitspielern und legt dann die Karte wieder an ihren Platz in der Spielbrettmitte, wobei die Abbildung mit dem Verkehrsschild nach unten liegt.

Alle Spieler müssen versuchen, gut die Stelle des Verkehrsschildes auf dem Spielbrett zu behalten, weil sie dann nämlich die richtige Karte wählen können, wenn sie selbst in das Spielfeld mit dieser Verkehrssituation kommen.

Hat der erste Spieler in der unter 1) oder 2) genannten Weise sein Spiel gespielt, kommt der nächste Spieler an die Reihe, usw.