

# TRICKY STREET

Für 2–4 Kinder ab 5 Jahren  
Spieldauer: 15 Minuten

## INHALT

- 1 Spielbrett
- 4 Postautos
- 16 Plättchen (Pakete)
- 1 Ampel
- 1 Verkehrszeichen „Baustelle“
- 1 Ampelwürfel (schwarz)
- 1 Würfel „Baustelle“ (weiß)
- Spielanleitung

Autor: FELIX BEUKEMANN Illustration: GEDIMINAS AKELAITIS

Die Postautos sind beladen und die Pakete sollen nun schnell zugestellt werden. Doch die Stadt ist wie ein Dschungel: viele Autos, rote Ampeln und Baustellen! Wer kommt am besten durch den Verkehr und liefert die Pakete am schnellsten aus?

Ein lustiges und ereignisreiches Spiel, bei dem die Kinder  
- grundsätzliche Verkehrsregeln zu beachten haben und  
die ersten Zahlen kennenlernen;  
- erste taktischen Entscheidungen treffen.

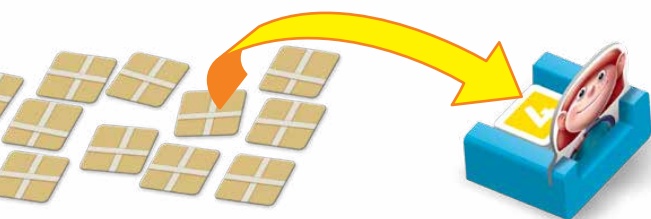
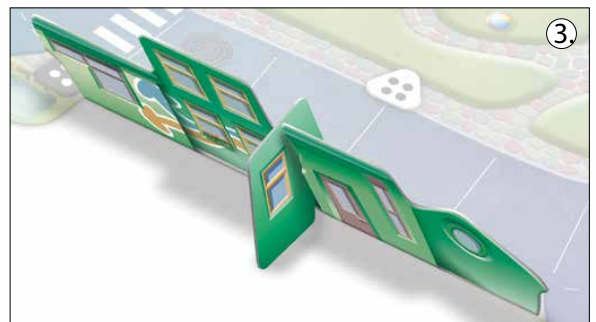
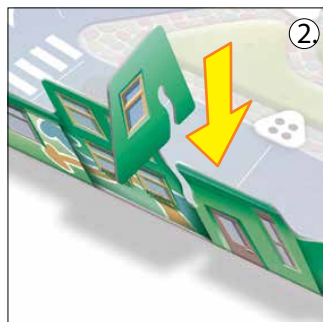
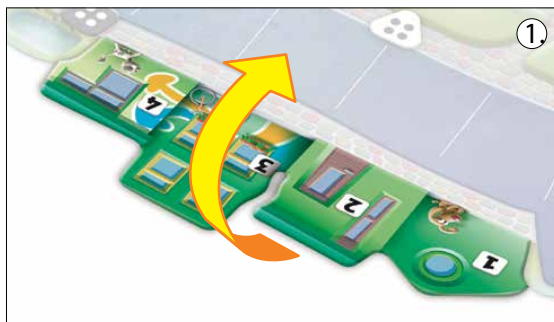
Der Wettbewerb und die Zustellung von Paketen bringen viel Spaß.

## Spielziel ist

möglichst schnell alle Pakete auszuliefern.

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Stellt die Häuser an den Rändern des Brettes hoch (falten und fixieren nach dem Beispiel).



Die Plättchen werden gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett bereitgelegt.

Jeder Spieler sucht sich ein Postauto aus und stellt es auf eines der mit „P“ markierten Startfelder. Reihum nehmen die Spieler die Plättchen auf und stapeln diese offen auf ihrem Postauto, bis alle Plättchen verteilt sind. Der Stapel darf nicht umsortiert werden. Bei 4 Spielern nimmt jeder Spieler 4 Plättchen, bei 3 Spielern je 5 (ein Plättchen bleibt übrig).



Würfelt nun mit beiden Würfeln, bis Werte zwischen 1 und 4 gewürfelt wurden. Legt die Ampel und das Verkehrszeichen „Baustelle“ auf die entsprechenden Plätze des Spielplans. Wurde „Symbol“ gewürfelt, wiederholt das Würfeln!



# Spielablauf:

Wer zuletzt eine Postsendung erhalten hat, beginnt.

Der aktive Spieler prüft, an welche Adresse die Sendung gefahren werden soll (das im Postauto oben liegende Paket). Die Adresse wird durch Farbe und Hausnummer angezeigt.

Hast du freie Fahrt oder wird deine Fahrt durch eine rote Ampel oder eine Baustelle behindert? Bevor du fährst, darfst du eine dieser Möglichkeiten auswählen:

- mit beiden Würfeln würfeln;
- mit dem Ampelwürfel oder mit dem Baustellenwürfel würfeln;
- auf das Würfeln verzichten.

## Würfelst du mit dem Ampelwürfel



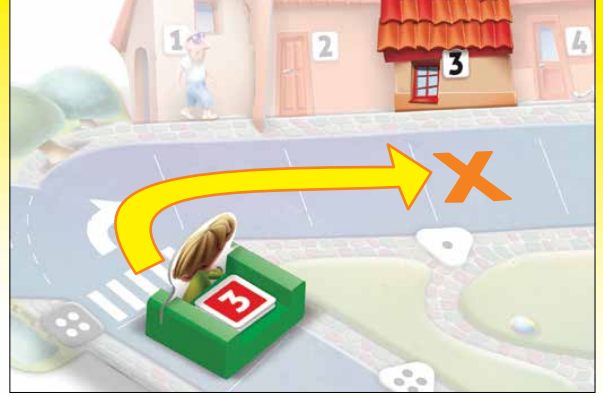
eine Zahl, wird die Ampel auf das entsprechende schwarze Ampelfeld gelegt. Steht die Ampel bereits auf dem gewürfelten Feld, bleibt sie dort liegen;



eine „Ampel“, hast du die Wahl, auf welches schwarze Ampelfeld du die rote Ampel legst.

**Entsprechendes gilt für den Baustellenwürfel:** Das Baustellenschild wird auf das entsprechende weiße Baustellenfeld gelegt.

Fahre nun mit deinem Auto die Straße entlang in Pfeilrichtung (Einbahnstraße) so nah wie möglich an das Haus (Adresse), an das du das Paket ausliefern möchtest. Wenn andere Autos auf der Straße sind, überhole diese (ziehe dein Auto nach vorne). Auf einem Straßenfeld darf jeweils nur ein Auto stehen. Wenn du es geschafft hast, das richtige Haus zu erreichen, nimm das Paket aus dem Auto und lege es am Haus hinter dem Spielbrett ab. Das Auto bleibt bis zum nächsten Zug auf diesem Feld stehen.



Beispiel: Paket mit roter 3 muss zum roten Haus 3.

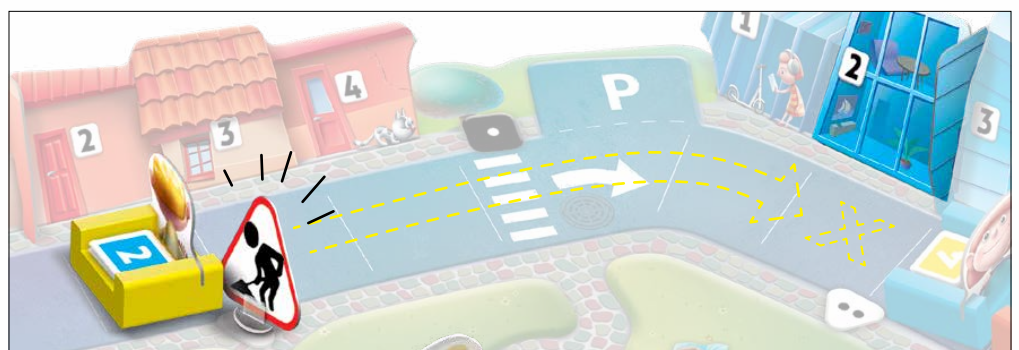


Beispiel: Würfelst du mit dem Ampelwürfel eine 3, wird die Ampel auf das Ampelfeld mit drei schwarzen Punkten gelegt.



Beim Fahren sind die Verkehrsregeln zu beachten. Wenn sich auf der Straße eine rote Ampel oder ein Schild „Baustelle“ befindet, musst du dort anhalten. Dein Zug ist beendet. Du darfst erst weiterfahren, wenn du wieder an der Reihe bist und das Hindernis beseitigt ist. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Wichtig:** Du kannst das Paket nur ausliefern, wenn du direkt am gewünschten Haus anhältst. Wenn ein anderes Auto vor diesem Haus steht, musst du warten, bis es abfährt.



# Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler sein letztes Paket zugestellt hat. Er/sie gewinnt das Spiel.

