

Verkeersspel

Als je goed op de verkeersregels let,
win jij het spel.



12654



Inleiding

Spelenderwijs de verkeersregels leren!

Je bent een fietskoerier. Razendsnel proberen de spelers de opdrachten op te halen en op de plaats van bestemming af te leveren. Natuurlijk moet je het sneller en handiger doen dan de andere koeriers, maar.....

LET OP DE VERKEERSREGELS!

Op het grote speelbord zie je een paar gevaarlijke kruispunten, waar je langs moet. Je moet je daar natuurlijk aan de verkeersregels houden, anders beland je in het ziekenhuis. Die kruispunten veranderen iedere keer door de draaischijven die onder het bord zitten. Bovendien moet je fiets in orde zijn en blijven. Als er iets aan je fiets mankeert, stuurt oom agent je naar de fietsmaker en geeft je een boete. Wie is de beste en snelste fietskoerier?

Inhoud van de doos:

- Speelbord met twee draaischijven. De draaischijven zijn aan twee kanten bedrukt. Aan één kant van de schijven staat in het midden een nummer.
- 2 pinnetjes om de draaischijven onder het bord te bevestigen
- Speciale dobbelsteen
- Agent met voetje (zwart)
- 4 fietskoeriers (2 jongens, 2 meisjes) met voetjes in bijpassende kleuren
- 21 Opdrachtkaarten (met een koerier op de achterkant)
- 20 Fietscontrole-kaarten (met een agent op de achterkant)
 - Geld
 - Spelregels



De winnaar:

Wie als eerste 20 euro bijeen heeft gefietst en daarmee bij het concertgebouw (onderaan het speelbord) komt, heeft gewonnen!

Vorbereiding:

De eerste keer spelen:

Doe de 4 fietskoeriers en de agent in de voetjes met de passende kleur.

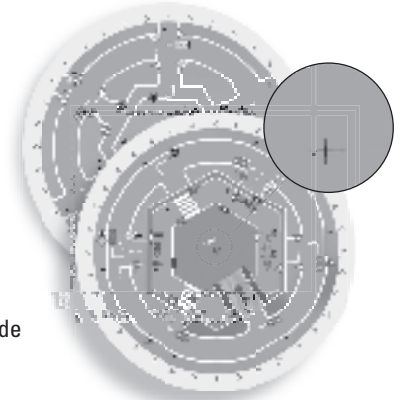
De draaischijven moet je met de pinnetjes onder het bord vastklikken. De schijf met het water en het bootje erop moet op de linkerkant van het speelbord, de andere moet rechts. In Nederland en België moeten de schijven zonder nummer (12656) naar boven (dus zichtbaar door de gaten in het speelbord) worden gemonteerd.

Het geld moet even uit het karton worden gedrukt.

En alle andere keren spelen:

Leg het bord op tafel en draai de twee schijven onder het bord zo, dat er een kruispunt precies voor de openingen verschijnt. Welk kruispunt maakt niet uit.

Sorteer de beide stapeltjes kaarten en schud ze. Leg beide stapeltjes 'dicht' op de vakjes op het speelbord met dezelfde afbeelding.



Eén speler beheert de kassa (maar speelt zelf gewoon mee). Iedere speler krijgt 5 euro startgeld (1 x 2 euro, 2 x 1 euro en 2 x 50 cent).

Wie het hoogste gooit (★ = het hoogste) mag beginnen. Die speler mag ook als eerste een fiets kiezen en op een vakje naar keuze op het speelbord zetten. Daarna doen de andere spelers dit ook. Er mogen meer fietsen op een vakje staan.

Draai een opdrachtkaart om. Zoek het bovenste plaatje van dat kaartje op het speelbord. Op het vakje dat bij dit plaatje hoort, zet je de agent. Leg deze opdrachtkaart weer onder het stapeltje.

Draai nu drie opdrachtkaartjes om en leg ze open naast het speelbord. Dit zijn de eerste opdrachten voor de fietskoeriers.

Het spel begint:

Een opdracht in de wacht slepen:

Na de startspeler is de speler links van hem aan de beurt en zo verder. De spelers (de fietskoeriers) moeten eerst proberen een opdracht te krijgen. Bestudeer de drie opdrachtkaartjes, die open liggen. Bijvoorbeeld: als het kaartje: *“Haal een ingevroren tonijn op bij de Haven en breng hem naar de*



Visboer. Je ontvangt 6 euro” openligt, dan moet je om die opdracht te krijgen naar de Haven fietsen. Kijk bij de kaartjes die open liggen of er één bij ligt die je toevallig bij jouw fietskoerier in de buurt kunt ophalen.

Als je als eerste op het vakje komt waar je een opdracht kunt ophalen (in het voorbeeld de Haven), dan mag je dat opdrachtkaartje nemen en voor je neerleggen. Deze opdracht is voor jou

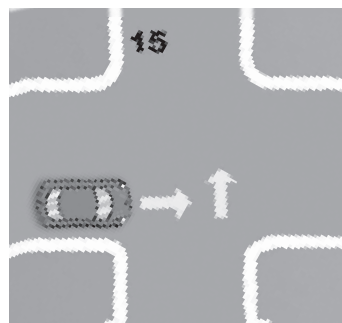
en de andere koeriers kunnen hem niet afpakken. Je hoeft niet precies op zo'n vakje te komen; als je nog punten van je worp over hebt, dan mag je het kaartje nemen en verder gaan richting het vakje waar je het pakje moet bezorgen (in het voorbeeld de Visboer).

Let op: iedere speler mag twee opdrachtkaarten in bezit hebben. Kijk dus goed of je in de buurt misschien nog een opdracht op kunt pikken.



Voor het verplaatsen gelden de volgende regels:

- Gooi met de dobbelsteen en ga zoveel vakjes vooruit als je ogen hebt gegooid. Als je een ★ gooit, mag je kiezen of je 1, 2, 3 of 4 vakjes verder wilt. Als je zo'n ★ gooit, gebeurt er nog meer en dat lees je in het hoofdstukje ★ *gegooid*.
- Er mogen meer koeriers op een vakje staan.
- Je mag niet op een kruising stoppen. Als je daar op uit komt, zet je je koerier op het eerste vakje na de kruising.
- Je kunt niet zo maar doorrijden bij een kruispunt. Lees hiervoor het volgende hoofdstukje:



Let bij de kruispunten op de verkeersregels!

Je mag alleen over een kruispunt rijden als je voorrang hebt of wanneer de straat die je wilt oversteken

'vrij' is, dwz er is geen ander verkeer op het kruispunt. Als dit niet het geval is, moet je op het vakje vòòr de kruising stoppen en op je volgende beurt wachten. Aan het begin van die volgende beurt mag je de draaischijf verdraaien, zodat de situatie op de kruising verandert. Je draait in de richting van de pijl, totdat het volgende plaatje verschijnt.

Let op: iedere speler die op een vakje voor een kruising staat (ook als je daar toevallig staat), mag, als hij aan de beurt is, de draaischijf verdraaien.

Als je doorrijdt op een kruising, terwijl je volgens de verkeersregels had moeten wachten, en een andere speler bemerkt dat, dan moet je onmiddellijk naar het ziekenhuis. Bovendien moet je een opdrachtkaartje inleveren. Pas in je volgende beurt mag je uit het ziekenhuis.

Alle verkeerssituaties staan achterin deze spelregels beschreven. Die kun je bij twijfel raadplegen.

Geld verdienen:

Je moet dus opdrachtkaarten te pakken zien te krijgen. Op de kaarten staat aangegeven waar je ze op het speelbord op kunt halen én waar het pakje bezorgd moet worden. Daar moet je dus heen op het bord.



Als je op de plaats van bestemming bent aangekomen (in het voorbeeld bij de visboer), dan lever je je opdrachtkaartje in (je schuift het kaartje onder de stapel) en je krijgt je beloning (in het voorbeeld 6 euro) uit de kassa. Als je nog punten van je worp over hebt, kun je doorlopen op weg naar je volgende opdracht.

Je mag, zoals gezegd, twee opdrachtkaartjes tegelijk in bezit hebben. Het is natuurlijk handig als je ze kunt combineren.

Bijvoorbeeld: als je die tonijn hebt afgeleverd bij de Visboer, zou het fantastisch zou als je hier het kaartje op zou kunnen pikken: *"Haal een bak levende kreeft op bij de Visboer en breng hem naar de Pizzeria."* Dan sla je mooi twee vliegen in één klap.

Let op: als je een opdrachtkaartje eenmaal voor je hebt liggen, moet je die opdracht ook uitvoeren. Je mag het kaartje niet zo weer inleveren.

De fietskoeriercentrale:

Er moeten altijd drie opdrachtkaartjes opengedraaid liggen. Als er een kaartje wordt weggenomen, moet er onmiddellijk een nieuw kaartje gedraaid worden en dat wordt naast de andere twee kaartjes gelegd.

Een ★ gegoid:

Je mag eerst je fietskoerier 1, 2, 3 of 4 vakjes verzetten én daarna moet je een fietscontrole-kaart nemen. Dat zijn de kaartjes met de agent aan de achterzijde. Die kaartjes liggen op een stapeltje op het bord. Gelukkig betekent het niet altijd dat je fiets wordt gecontroleerd. Er zijn drie mogelijkheden:

- Extra euro's: Da's boffen! Je krijgt geld van de kassa. Leg het kaartje weer terug onder de stapel.





- Je fiets is kapot: leg het kaartje open voor je neer. Je moet je fiets laten maken. Dat kan bij de fietsenmaker op het speelbord. Ga erheen, betaal het aangegeven bedrag aan de kassa en leg de kaart weer onder de stapel. Je moet tijdens je beurten m.b.v. de dobbelsteen bij de fietsenmaker zien te komen; ga er dus heen als je in de buurt moet zijn. Maar pas op, fietsen met een kapotte fiets is gevaarlijk. En het kan ook duur worden, als oom agent je betrapt!

- Fietscontrole: Oom agent controleert de fiets die het dichtst bij hem staat. (gewoon een kwestie van het aantal vakjes tellen):



De eigenaar van die fiets krijgt 3 euro van de kassa, als zijn fiets NIET kapot is, dwz de eigenaar heeft geen kaartje voor zich liggen *Er mankeert wat aan je fiets*.

Is de fiets WEL kapot, dan verplaats je deze fiets meteen naar de fietsenmaker. De eigenaar betaalt 3 euro boete én de reparatiekosten. In de volgende beurt vertrekt de fiets vanaf de fietsenmaker.

Overigens: Als er twee of meer fietsen even veel vakjes van Oom agent afstaan, dan worden al die fietsen gecontroleerd. Houd rekening met het feit dat oom agent een voetganger is. Hij mag dus door de kleine straatjes die voor het andere verkeer zijn afgesloten.

Hoera, je hebt voldoende geld voor het popconcert:

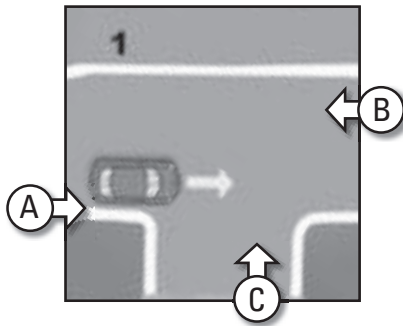
Om het spel te winnen moet je met tenminste 20 euro op het vakje bij het concertgebouw komen (als je teveel gooit mag je stoppen).

Alle verkeerssituaties op een rijtje:

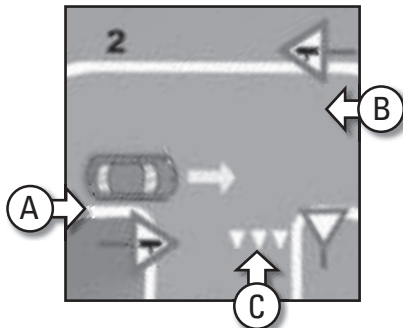
Op de volgende pagina's zie je alle verkeerssituaties, die in het spel voorkomen. Alle plaatjes op de schijven hebben een nummer. Met dit nummer kun je hier het plaatje terugvinden.

Vervolgens maakt het met de voorrangsregels natuurlijk uit van welke richting je komt.

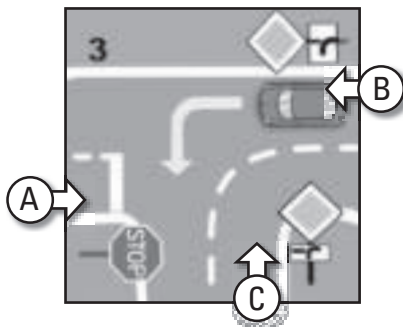
Alle mogelijke richtingen van een plaatje zijn met een letter aangegeven. Lees vervolgens achter die letter wie er voorrang heeft. Vaak maakt niet alleen de richting van waar je komt uit, maar ook welke kant je opgaat. Ook dat staat aangegeven.



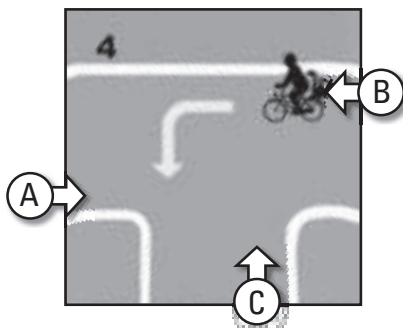
- (A) Rechtdoor: je mag door. Je rijdt immers achter de auto aan en de kruising is verder vrij. Rechtsaf: je mag door. Je rijdt immers achter de auto aan.
- (B) Rechtdoor: de weg is vrij; Linksaf: stoppen. De auto gaat rechtdoor; jij buigt af.
- (C) Linksaf: jij hebt voorrang, want jij komt van rechts. Rechtsaf: jij hebt voorrang, want jij komt van rechts.



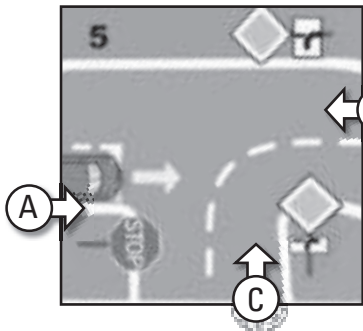
- (A) Rechtdoor en rechtsaf: je mag door.
- (B) Rechtdoor: je mag door, de weg is vrij; Linksaf: stoppen, want jij bent afbuigend verkeer.
- (C) Linksaf en rechtsaf: je moet stoppen, want je moet de auto voorrang verlenen.



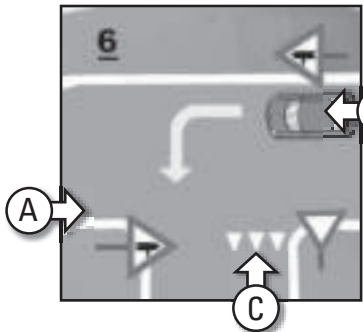
- (A) Rechtsaf en rechtdoor: je moet stoppen voor de streep en de auto voorrang verlenen.
- (B) Rechtdoor en linksaf: Je mag door.
- (C) Rechtsaf, je mag door, want de weg is vrij. Linksaf, stoppen. De auto voor laten gaan, want je slaat af en de auto blijft de voorrangsweg volgen.



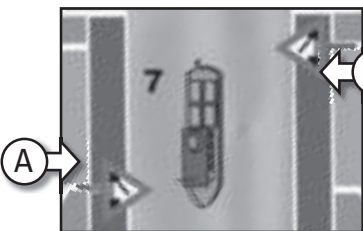
- (A) Rechtdoor: je mag door. De fietser moet wachten, want hij is afbuigend verkeer. Rechtsaf: je mag door, want naar rechts afslaan gaat voor links afslaan.
- (B) Rechtdoor en linksaf: Je mag door.
- (C) Rechtsaf: je mag door, want de weg is vrij. Linksaf: je moet stoppen, want de fietser komt voor jou van rechts.



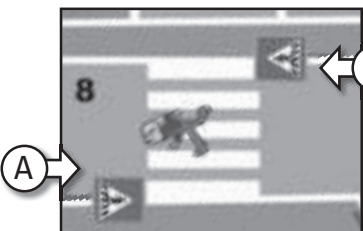
- Ⓐ Rechtdoor en rechtsaf: je moet stoppen. Bij een stopbord moet je altijd voor de streep stoppen.
- Ⓑ Rechtdoor en linksaf: je mag doorrijden. Jij rijdt op een voorrangsweg.
- Ⓒ Rechtsaf en linksaf: je mag doorrijden in beide richtingen, want jij rijdt op een voorrangsweg.



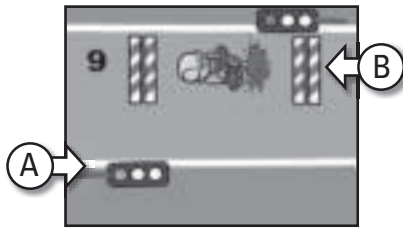
- Ⓐ Rechtdoor: je mag door, want rechtdoor op dezelfde weg gaat voor. Rechtsaf, je mag door want naar rechts afslaan gaat voor links afslaan.
- Ⓑ Rechtdoor en linksaf: je mag doorrijden in beide richtingen.
- Ⓒ Rechtsaf: je mag door, want de weg is vrij.
Linksaf: je moet stoppen en de auto voorrang verlenen.



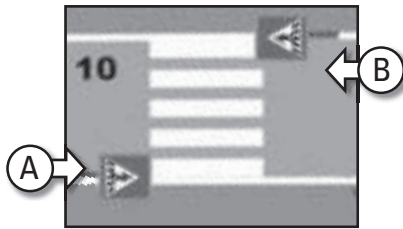
- Ⓐ Brug open: stoppen.
- Ⓑ Brug open: stoppen.



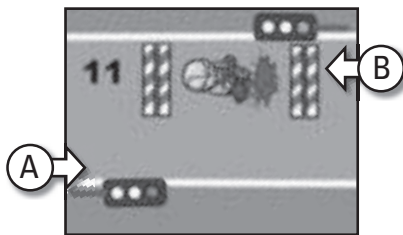
- Ⓐ Stoppen. De voetganger op het zebra pad gaat voor.
- Ⓑ Stoppen. De voetganger op het zebra pad gaat voor.



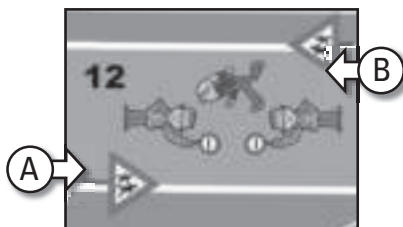
- (A) Je mag door, want het verkeerslicht staat op groen.
- (B) Je moet stoppen, want het verkeerslicht staat op rood.



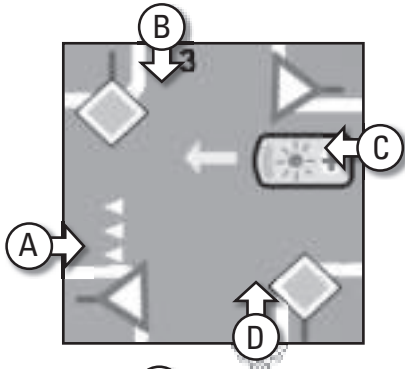
- (A) Je mag door, want het zebrapad is vrij.
- (B) Je mag door, want het zebrapad is vrij.



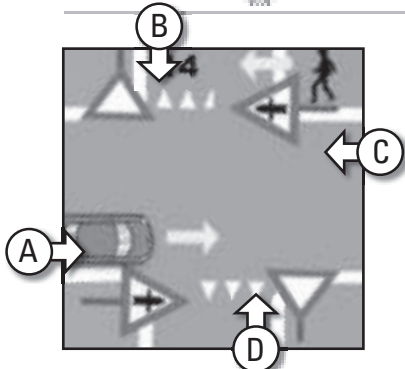
- (A) Je moet stoppen, want het verkeerslicht staat op rood.
- (B) Je mag door, want het verkeerslicht staat op groen.



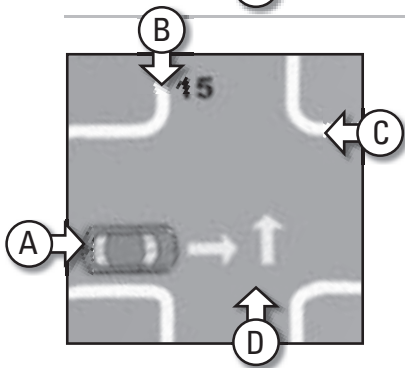
- (A) Stoppen, want de verkeersbrigadiers geven een stopteken.
- (B) Stoppen, want de verkeersbrigadiers geven een stopteken.



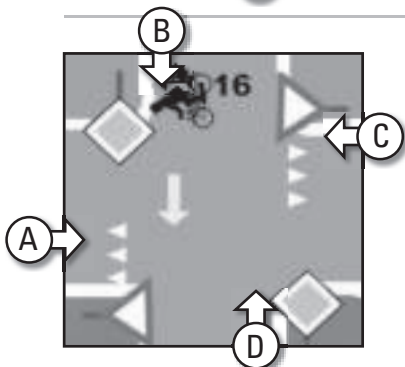
- (A) Rechtdoor en rechtsaf: je mag door. Je hindert de ambulance niet.
Linksaf: stoppen. De ambulance gaat voor.
- (B) Rechtdoor: stoppen. De ambulance gaat voor.
Linksaf: stoppen. De ambulance gaat voor.
Rechtsaf: stoppen, de ambulance gaat voor.
- (C) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: doorrijden. Je rijdt achter de ambulance aan.
- (D) Rechtdoor en linksaf: stoppen. De ambulance gaat voor.
Rechtsaf: je mag doorrijden. Je hindert de ambulance niet.



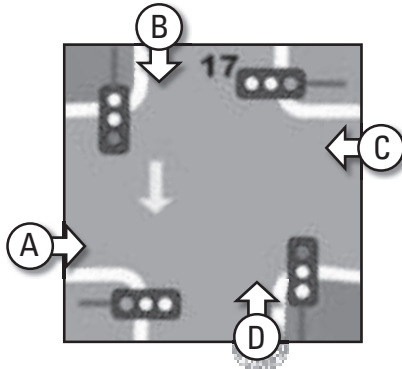
- (A) Rechtdoor: doorrijden. Je rijdt achter de auto aan.
Linksaf: stoppen. De voetganger gaat voor.
Rechtsaf: doorrijden.
- (B) Rechtdoor en linksaf: stoppen, de auto gaat voor.
Rechtsaf: je mag doorrijden, de voetganger moet jou voor laten gaan.
- (C) Rechtdoor: doorrijden.
Linksaf: stoppen. Rechtdoor op dezelfde weg gaat voor.
Rechtsaf: stoppen, de voetganger gaat voor.
- (D) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: stoppen. De auto gaat voor.



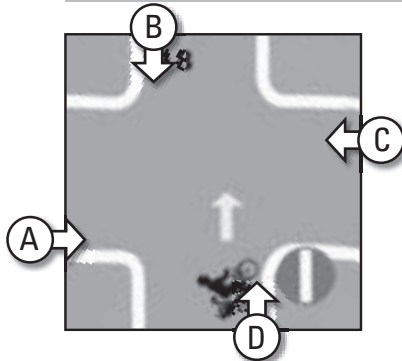
- (A) Rechtdoor, rechtsaf en linksaf: doorrijden. Je rijdt achter de auto aan.
- (B) Rechtdoor: stoppen, de auto komt van rechts.
Linksaf: stoppen, de auto van rechts gaat voor.
Rechtsaf: doorrijden de weg is vrij.
- (C) Rechtdoor en rechtsaf: doorrijden.
Linksaf: stoppen, de auto gaat voor (rechtdoor op dezelfde weg gaat voor).
- (D) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: doorrijden, jij komt voor de auto van rechts.



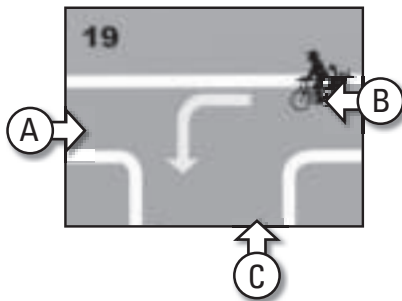
- (A) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: stoppen, de fietser gaat voor, want hij rijdt op een voorrangsweg.
- (B) Rechtdoor: doorrijden, achter de fietser aan.
Linksaf en rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
- (C) Rechtdoor en linksaf: stoppen, de fietser gaat voor, want hij rijdt op een voorrangsweg.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
- (D) Rechtdoor: doorrijden, je rijdt op een voorrangsweg.
Linksaf: stoppen, jij bent afbuigend verkeer.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.



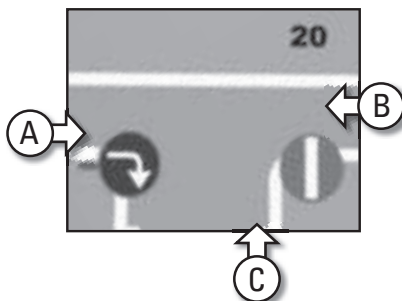
- (A) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: doorrijden, het stoplicht staat op groen.
- (B) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: stoppen, het stoplicht staat op rood.
- (C) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: doorrijden, het stoplicht staat op groen.
- (D) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: stoppen, het stoplicht staat op rood.



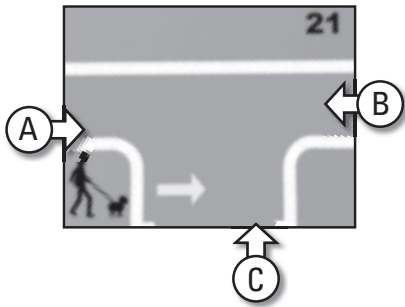
- (A) Rechtdoor: verboden in te rijden.
Linksaf: stoppen, fietser komt van rechts.
Rechtsaf: doorrijden, weg is vrij.
- (B) Rechtdoor: doorrijden, kruising is vrij.
Linksaf: verboden in te rijden.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
- (C) Rechtdoor, linksaf en rechtsaf: doorrijden, jij komt voor de fietser van rechts.
- (D) Rechtdoor: doorrijden, achter de fietser aan.
Linksaf: doorrijden, de weg is vrij.
Rechtsaf: verboden in te rijden.



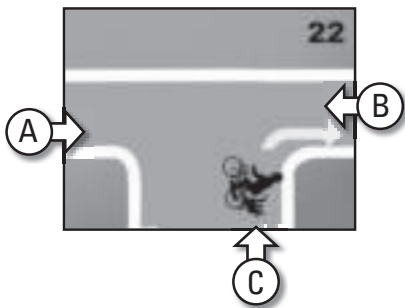
- (A) Rechtdoor: doorrijden, de fietser is afbuigend verkeer.
Rechtsaf: doorrijden, want naar rechts afslaan gaat voor links afslaan.
- (B) Rechtdoor: doorrijden, de weg is vrij.
Linksaf: doorrijden, achter de fietser aan.
- (C) Linksaf: stoppen, de fietser komt van rechts.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.



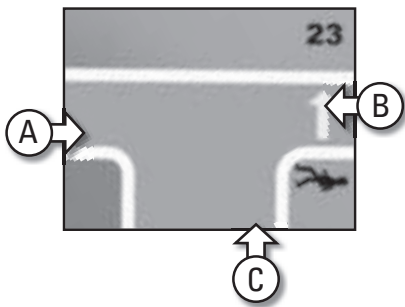
- (A) Rechtdoor: verboden in te rijden.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
- (B) Rechtdoor: doorrijden, de weg is vrij.
Linksaf: doorrijden de weg is vrij.
- (C) Linksaf: doorrijden, de weg is vrij.
Rechtsaf: verboden in te rijden.



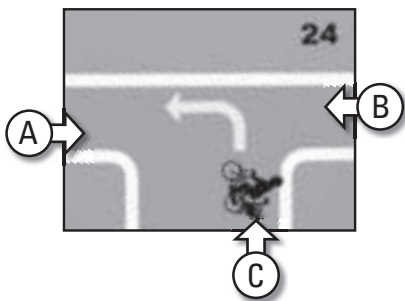
- Ⓐ Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
Rechtsaf: stoppen, de voetganger gaat voor. Rechtdoor-
gaand verkeer op dezelfde weg gaat voor.
- Ⓑ Linksaf: stoppen, de voetganger gaat voor. Rechtdoor-
gaand verkeer op dezelfde weg gaat voor.
Rechtdoor: doorrijden, de weg is vrij.
- Ⓒ Rechtsaf en linksaf: doorrijden, de weg is vrij.
De voetganger moet jou voor laten gaan.



- Ⓐ Rechtsaf: stoppen, de fietser komt van rechts.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
- Ⓑ Linksaf: doorrijden, de weg is vrij.
Rechtdoor: doorrijden, de weg is vrij.
- Ⓒ Rechtsaf: doorrijden, achter de fietser aan.
Linksaf: doorrijden, de weg is vrij.



- Ⓐ Rechtsaf: doorrijden de weg is vrij. De voetganger moet
jou voor laten gaan.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
- Ⓑ Linksaf en rechtdoor: doorrijden, de weg is vrij. De voet-
ganger moet jou voor laten gaan.
- Ⓒ Rechtsaf: stoppen, de voetganger gaat voor. Rechtdoor-
gaand verkeer op dezelfde weg gaat voor.
Linksaf: doorrijden, de weg is vrij.



- Ⓐ Rechtsaf: stoppen, de fietser komt van rechts.
Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
- Ⓑ Linksaf doorrijden, jij komt van rechts voor de fietser.
Rechtdoor: doorrijden, jij komt van rechts voor de fietser.
- Ⓒ Rechtsaf: doorrijden, de weg is vrij.
Linksaf: doorrijden, achter de fietser aan.

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

© 2004 Atelier Rohner + Wolf, Basel/Switzerland

www.jumbo.eu



Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

