

# Spielregeln



Spieler: 2–5  
Alter: 5+, 8+  
Spielzeit: 10–15 Minuten

- Spielinhalt:**
- 50 Autokarten
  - 12 Spezialkarten
  - 1 Spielanleitung

Mit den „Trafficars“-Karten könnt ihr 3 verschiedene Spiele spielen. Welches wird euer Favorit?

## Rush Hour (8+ Jahre)

Achtung, auf diesem Streckenabschnitt gibt es einen Stau! Ihr müsst eure Autos so aufstellen, dass ihr an den anderen Spielern vorbeiziehen könnt.

### Ziel des Spiels

Die eigenen Karten loswerden und dabei so wenige Strafpunkte wie möglich bekommen.

Strafpunkte bekommt ein Spieler in 2 Fällen:

1. Zu langer Stau. Wenn die Karte des Spielers in eine Reihe muss, in der schon 4 Karten liegen, erhält der Spieler als Strafe die Karten dieser Reihe. Seine eigene Karte wird zur neuen ersten Karte der Reihe.

2. Zu niedrige Karten. Wenn die Karte des Spielers zu niedrig ist, um sie in eine der Reihen zu legen, nimmt der Spieler als Strafe die Karten einer beliebigen Reihe und legt seine Karte als neue erste Karte in die entsprechende Reihe.

Spielkarten, die als Strafe erhalten wurden, nehmen nicht weiter am Spiel teil. Sie werden auf einem Stapel gesammelt und am Ende des Spiels gezählt.



Zu langer Stau! Der Spieler legt eine 28: Sie muss in die zweite Reihe, aber dort liegen bereits 4 Karten.



Zu niedrige Karte! Die Karte passt in keine der Reihen (Regel der aufsteigenden Reihenfolge).

### Wer gewinnt?

Die Karten, die ein Spieler aufnehmen muss, zählen als Strafpunkte. Gewöhnliche Autos bringen 1 Strafpunkt, Spezialautos bringen 2 Strafpunkte. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten.

### Spielvorbereitung

Mischt den Kartenstapel und legt 3 Karten mit der Bildseite nach oben übereinander auf den Tisch. Das sind die ersten Autos in einem Stau auf einer dreispurigen Straße, neben die im Laufe des Spiels weitere Autos gelegt werden. Verteilt 10 Karten an jeden Spieler und legt den restlichen Stapel beiseite – in dieser Runde wird er nicht mehr gebraucht.

### Wie wird gespielt?

Nehmt eure Karten auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder Spieler sucht eine Karte für den nächsten Zug aus und legt sie verdeckt vor sich ab, sodass niemand sieht, welche Karte es ist. Wenn alle Spieler bereit sind, werden die Karten gleichzeitig umgedreht. Der Spieler mit der niedrigsten Karte legt diese zuerst in den Stau. Danach ist der Spieler mit der nächsthöheren Karte an der Reihe, und so weiter.

Beim Legen der Karten in die Reihen müsst ihr 2 Regeln beachten:

**1. Regel der aufsteigenden Reihenfolge.** Eine Karte kann nur in eine Reihe gelegt werden, wenn sie höher ist als die vorherige Karte.

**2. Regel des minimalen Unterschieds.** Eine Karte muss in die Reihe gelegt werden, in der ihr Wert dem Wert der vorherigen Karte am nächsten ist.



## Was machen die Spezialkarten?



**Der Anhänger.** Er hat eine Zahl und wird nach den gleichen Regeln gelegt wie eine gewöhnliche Karte. Allerdings wird er beim Zählen der Reihlänge nicht als einzelnes Auto gezählt – er ist ja kein eigenes Fahrzeug, sondern an ein Auto angehängt! Ihr könnt diese Karte z. B. auch dann legen, wenn schon 4 Autos in einer Reihe liegen, ohne die Reihe aufnehmen zu müssen. Zur

Übersichtlichkeit wird die Anhängerkarte auf die vorherige Karte gelegt. Der Anhänger kann auch an andere Anhänger „angehängt“ werden, sowie an jede Spezialkarte – er wird genauso auf sie gelegt (eine Spezialkarte unter einer Anhängerkarte ist nicht mehr gültig). Wenn bei der Verteilung zu Beginn des Spiels ein Anhänger als erste Karte in eine Reihe gelegt wurde, ersetzt ihn mit einer anderen Karte.



**Der Krankenwagen.** Der Spieler, der den Krankenwagen für seinen Zug ausgewählt hat, ist als Erster an der Reihe. Wenn 2 Spieler einen Krankenwagen ausgesucht haben und ihn an die gleiche Stelle legen wollen, werden die beiden Karten aufeinandergelegt. (Wenn sich dabei ein „zu langer Stau“ gebildet hat, nimmt der Ältere die Strafkarten auf.) Der Krankenwagen überholt den Stau, stellt sich an den Anfang jeder beliebigen Reihe, die sich der Spieler aussucht, und schiebt die anderen Karten um eine Stelle nach hinten. Wenn sich dabei mehr als 4 Karten in einer Reihe ergeben, nimmt der Spieler die Reihe auf. In diesem Fall bildet sein Krankenwagen die erste Karte der neuen Reihe: Hinter ihn kann jede beliebige Karte gelegt werden. Die Entscheidung, eine Karte hinter einen Krankenwagen oder in eine andere passende Reihe zu legen, bleibt dem jeweiligen Spieler überlassen: In diesem Fall ist die Regel des minimalen Unterschieds nicht gültig, da der Krankenwagen keine Zahl hat.



**Der Streifenwagen.** In der Zugreihenfolge hat die Polizei Vorrang vor jeder Karte außer vor dem Krankenwagen. Wenn sich 2 Spieler den Streifenwagen für ihren Zug ausgesucht haben und ihn an die gleiche Stelle legen wollen, werden die Karten aufeinandergelegt. Der Streifenwagen kann an das Ende jeder Reihe gelegt werden, je nach Entscheidung des Spielers. Die Polizei bildet eine Eskorte für das nächste Auto: Hinter sie kann jede Karte gelegt werden, sogar die mit der niedrigsten Zahl. Die Entscheidung, eine Karte hinter einen Streifenwagen oder in eine andere passende Reihe zu legen, bleibt dem jeweiligen Spieler überlassen (die Regel des minimalen Unterschieds ist in diesem Fall nicht gültig).



**Der Abschleppwagen.** Der Abschleppwagen ist von allen Karten, die von den Spielern für ihren Zug ausgewählt wurden, als Letztes an der Reihe. Er kann sich an das Ende einer beliebigen Reihe stellen. Dort angekommen, lädt der Abschleppwagen das vorherige Auto auf sich auf (die Karte des Autos wird auf die Karte des Abschleppwagens gelegt) und die beiden

Karten zählen bei einem „langen Stau“ als eine Karte. Auf die freigewordene Stelle kann in den nächsten Zügen ein beliebiger Spieler eine Karte legen, deren Zahl zwischen die Zahlen der Nachbarkarten passt. Selbst wenn die Stelle frei bleibt, wird sie bei einem „zu langen Stau“ mitgezählt!



Wenn vor dem Abschleppwagen 2 (oder mehr) Karten aufeinanderliegen (ein Auto mit einem Anhänger, ein anderer Abschleppwagen mit einem Auto oder 2 gleichzeitig gelegte Kranken- oder Streifenwagen), lädt der Abschleppwagen alle Karten auf sich auf. Wenn der Abschleppwagen die 5. Karte in einer Reihe ist, lädt er zuerst das vor sich stehende Auto auf, dann nimmt der Spieler die restlichen Karten auf und das Auto auf dem Abschleppwagen bildet den Anfang der neuen Reihe.

## Spiele mit jüngeren Kindern

Je nach Alter und Rechenfähigkeiten kann das Spiel folgendermaßen vereinfacht werden:

- Man spielt nur mit Zahlen, die niedriger als 10, 20 oder 30 sind. Man verteilt nicht 10, sondern 5 Karten an jeden Spieler. Dabei kann die Anzahl der Reihen auf 2 reduziert werden.
- Man spielt ohne die Spezialkarten (nimmt sie einfach aus dem Stapel).
- Man spielt ohne den „zu langen Stau“ (die Reihen können beliebig lang sein).
- Man spielt ohne Strafen für „zu niedrige“ Karten – niedrige Karten können auch an den Anfang des Staus gelegt werden.

## Zusätzliche Spielvarianten

### 1. Traffic-Memory (5+ Jahre)

#### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Karten zu haben.

#### Wer gewinnt?

Das Spiel ist zu Ende, wenn aus den übrigen Karten auf dem Tisch keine Reihen mehr gebildet werden können. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

#### Spielvorbereitung

Ihr müsst für das Spiel nicht alle Karten verwenden. Sucht Karten mit Zahlen aus, mit denen sich alle Spieler auskennen, und eine Anzahl, mit der sich alle wohlfühlen (z. B. von 1 bis 12, von 1 bis 30 oder von 26 bis 50).

Entfernt die Spezialkarten (ohne Zahlen) aus dem Stapel.

Die Karten werden in mehreren Reihen verdeckt auf den Tisch gelegt, wie beim gewöhnlichen Memory. Die Spieler sind nacheinander an der Reihe.

Der jüngste Spieler beginnt.

#### Wie wird gespielt?

Der Spieler am Zug deckt eine Karte nach der anderen auf. Wenn die ersten 2 Karten keine benachbarten Zahlen haben (z. B. 10 und 22), dreht der Spieler beide Karten wieder um und beendet seinen Zug.

Wenn die Zahlen benachbart sind (z. B. 10 und 9), kann der Spieler eine 3. Karte aufdecken.

Wenn auch die 3. Karte eine benachbarte Zahl zeigt (z. B. 11), kann noch eine Karte aufgedeckt werden, und so weiter, bis eine unpassende Karte aufgedeckt wird. Alle Karten mit benachbarten Zahlen nimmt der Spieler auf (sie werden am Ende des Spiels gezählt), während die unpassende Karte wieder umgedreht und an ihrem Platz gelassen wird.

Beim Aufdecken müssen alle Spieler die Karten sehen können, damit sie die gleichen Chancen haben, sich die Reihenfolge der Zahlen zu merken.

#### Zusatzregeln

In diesem Spiel können auch Spezialkarten verwendet werden: der Streifenwagen und der Krankenwagen.

Beim Spiel mit 50 Zahlenkarten können alle 8 Spezialkarten verwendet werden. Wenn im Spiel weniger Zahlenkarten benutzt werden, wird die Anzahl der Spezialkarten proportional verringert. Diese Karten können jede Zahl ersetzen, aber nur, wenn der Spieler im gleichen Zug 3 oder mehr Karten aufnimmt.

Beispiel: Wenn die 21, eine Spezialkarte und dann die 23 aufgedeckt werden, kann die Spezialkarte als 22 benutzt werden. Wenn die 3, die 4 und eine Spezialkarte aufgedeckt werden, kann Letztere als 2 oder als 5 zählen. In beiden Fällen nimmt der Spieler 3 Karten auf.



Verteilung der Karten zu Beginn des Spiels

Der Spieler hat nacheinander die 9, 10, 11 und 22 aufgedeckt. Die ersten 3 Karten nimmt er auf, doch die letzte Karte passt nicht – sie wird wieder umgedreht und bleibt an ihrem Platz.

## 2. Vorgedrängelt! (7+ Jahre)

### Ziel des Spiels

Alle Karten loswerden.

### Wer gewinnt?

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler alle Karten von seinem Stapel und von seiner Hand loswerden konnte. Dieser Spieler gewinnt!

### Spielvorbereitung

Entfernt aus dem Stapel alle Karten ohne Zahlen (wie den Krankenwagen). Verteilt die restlichen Karten mit der Bildseite nach unten an die Spieler, sodass vor jedem ein Stapel mit der gleichen Anzahl an Karten liegt. Damit jeder gleich viele Karten erhält, können die letzten paar Karten beiseite gelegt und nicht im Spiel verwendet werden. Zu Beginn des Spiels nimmt jeder Spieler 6 Karten von seinem Stapel in die Hand.

Während des Spiels werden die Karten in aufsteigender Reihenfolge auf den Tisch gelegt. Sie müssen nicht direkt aufeinander folgen (z. B. 5, 6, 7, 8) aber sie müssen unbedingt von links nach rechts aufsteigend gelegt werden (z. B. 5, 7, 12, 19).

### Wie wird gespielt?

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler links von dem, der am Zug ist, wartet auf eine Gelegenheit, sich „vordrängeln“, indem er eine (oder mehrere) seiner Karten legt. Danach ist er an der Reihe.

### Aufgaben des Spielers am Zug:

Der Spieler, der die Runde beginnt, legt die erste Karte von seinem Stapel in die Mitte. Dann führt er seinen Zug aus: Er legt eine der Karten von seiner Hand entweder links (wenn die Zahl kleiner ist) oder rechts (wenn die Zahl größer ist) neben die Anfangskarte und beginnt so eine Reihe. Wenn der nächste Spieler im Uhrzeigersinn (der „Vordrängler“) den Zug nicht unterbrechen kann, legt der aktuelle Spieler eine zweite Karte links oder rechts neben die bereits gelegten Karten, und so weiter, bis sich der andere Spieler „vordrängeln“ kann.

Die Karten dürfen nicht zu schnell gelegt werden, sondern mit einem abgeprochenen zeitlichen Abstand (z. B. 3 Sekunden), damit der „Vordrängler“ Zeit hat zu reagieren.

Jede Karte, die gelegt wird, muss unbedingt höher als die Karte außen rechts oder niedriger als die Karte außen links sein, damit in der Reihe das Aufsteigen der Zahlen von links nach rechts eingehalten wird.

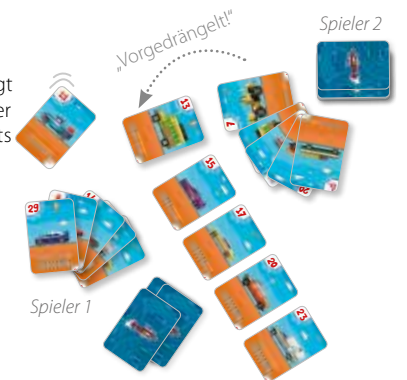
### Aufgaben des „Vordränglers“

Der „Vordrängler“ versucht, den Zug des aktuellen Spielers zu unterbrechen und ihn davon abzuhalten, seine Karten loszuwerden. Dafür muss er unter seinen Karten eine (oder mehrere) finden, deren Zahl zwischen die äußerste Karte auf dem Tisch und die Karte passt, die der andere Spieler als letztes gelegt hat. Sobald der „Vordrängler“ sieht, dass er eine passende Karte hat, ruft er: „Vorgedrängelt!“, und legt seine Karte (oder mehrere) zwischen die entsprechenden Karten. Damit ist die Runde unterbrochen und die Spieler ziehen Karten von ihren eigenen Stapeln nach, bis sie wieder 6 Karten auf der Hand haben. Jetzt ist der Spieler an der Reihe, der sich vorgedrängelt hat. Er legt seine Karten links oder rechts neben die Kartenreihe. Jetzt versucht der (im dem Uhrzeigersinn) nächste Spieler, sich vorzudrängeln.

### Während des Spiels

Wenn der Spieler am Zug keine passenden Karten (höher als die außen rechts oder niedriger als die außen links) hat, sagt er: „Ich setze aus!“ Es wird wieder auf 6 Karten nachgezogen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn der aktuelle Spieler im Laufe seines Zuges alle Handkarten abgelegt hat, ist sein Zug ebenfalls vorbei und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn keiner der Spieler passende Karten hat, um einen Zug zu machen (jeder musste der Reihe nach einmal aussetzen), wird die Reihe auf dem Tisch beiseite gelegt und eine neue Runde beginnt. So wie zu Beginn des Spiels, legt der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte von seinem verdeckten Stapel auf den Tisch.

Verteilung der Karten zu Beginn des Spiels



Spieler 1 hat eine 11 gelegt, Spieler 2 hat gemerkt, dass er eine 13 hat, die zwischen die 11 und die 15 gelegt werden kann, deswegen „drängelt“ er sich vor den Spieler, der am Zug ist.