



Das große Verkehrsspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Bei „Das große Verkehrsspiel“ von Ravensburger seid ihr Fahrradkuriere in einer Stadt und bringt Briefe und Päckchen zu ihren Empfängern. Dabei müsst ihr euch an Stoppschilder, Vorfahrtszeichen und Einbahnstraßen halten. Wer als erster alle seine Zielchips auf dem Plan abgelegt hat, gewinnt.

Spielziel

Du lieferst als Fahrradkurier alle deine Sendungen aus. Wer zuerst sämtliche eigenen Zielchips auf dem Plan abgelegt hat, gewinnt.

Vorbereitung

Stellt die Verkehrsschilder auf die passenden hellen Flächen des Spielplans. Bei den 4 Einbahnstraßen kommt jeweils nur ein „Verbot der Einfahrt“-Schild an ein frei gewähltes Ende. Mischt die Zielchips verdeckt in zwei Stapel (Briefe und Pakete) und verteilt sie je nach Spielerzahl. Dann stellt ihr eure Radfahrer auf beliebige Straßensfelder ohne Gullydeckel.

So spielt ihr

- 1 Du bist am Zug und entscheidest dich: Figur auf dem Feld umdrehen oder würfeln.
- 2 Beim Würfeln ziehst du so viele Felder, wie der Ziffernwürfel zeigt.
- 3 Auf Kreuzungen und Einmündungen (Gullydeckel) darfst du nicht stehen bleiben. Vor STOP und „Vorfahrt gewähren“ endet dein Zug sofort.
- 4 Erreichst du ein eigenes Ziel, bleibst du dort stehen und legst den passenden Zielchip ab.
- 5 Als Belohnung drehst du danach eine Einbahnstraße um, in der gerade kein Radfahrer steht.
- 6 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

So gewinnt ihr

Wer als erster seinen letzten Zielchip auf dem Spielplan ablegt, beendet die Partie und gewinnt als flinkster Fahrradkurier.

Spielziel

Du spielst einen Fahrradkurier, der Briefe und Päckchen durch die Stadt bringt. Jeder Zielchip zeigt eine Person, die du auf dem Spielplan finden und anfahren musst. Erreichst du das Feld mit diesem Ziel, legst du den Chip dort ab. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Chips losgeworden ist.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Radfahrer

1 Ziffernwürfel

1 Ampelwürfel

12 Verkehrsschilder

12 Aufkleber

18 Zielchips

1 Verkehrszeichen-Übersicht

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie brecht ihr die 18 Zielchips vorsichtig aus der Stanztafel und klebt die 12 Verkehrszeichen-Aufkleber auf die Verkehrsschilder.
- Stellt die Verkehrsschilder auf die hell hervorgehobenen Flächen des Plans, auf denen das jeweilige Zeichen abgebildet ist.
- Bei den 4 Einbahnstraßen gibt es an beiden Enden eine Fläche für „Verbot der Einfahrt“. Ihr stellt pro Einbahnstraße nur ein Schild auf und wählt frei, an welches Ende. Die zweite Fläche bleibt leer.
- Sortiert die Zielchips verdeckt in zwei Häufchen: Briefchips und Paketchips. Die Anzahl richtet sich nach der Spielerzahl, je zur Hälfte gelbe und blaue Chips.
- Bei 2 und 4 Spielern nutzt ihr 16 Chips, bei 3 Spielern 18 Chips. Zu zweit bekommt jeder 4 Brief- und 4 Paketchips, zu dritt je 3, zu viert je 2.
- Sucht euch einen Radfahrer aus und stellt ihn auf ein beliebiges Straßenfeld. Felder mit Gullydeckel sind tabu, weil dort Kreuzungen und Einmündungen liegen. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen.
- Legt den Ziffernwürfel bereit. Den Ampelwürfel braucht ihr nur in der Variante für Fortgeschrittene.
- Erst danach dreht ihr eure Zielchips um und schaut, wo die Empfänger auf dem Plan wohnen.

Spielbeginn

Nachdem alle Radfahrer stehen, dreht ihr eure Zielchips um und sucht die Empfänger auf dem Spielplan. Legt euch am besten gleich eine Route zurecht und sortiert die Chips in der Reihenfolge, in der ihr sie abliefern wollt. Dann bestimmt ihr einen Startspieler, der den Ziffernwürfel erhält; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Bewegung auf dem Plan

Dein Fahrradkurier fährt über die Straßensfelder des Spielplans. An Kreuzungen und Einmündungen darfst du frei abbiegen. Rückwärtsfahren ist nicht erlaubt. Einbahnstraßen darfst du nur in der Richtung befahren, die das aufgestellte „Verbot der Einfahrt“-Schild vorgibt: Von der Seite mit dem Schild kommst du nicht hinein.

Deine zwei Möglichkeiten im Zug

- 1 Du verzichtest aufs Würfeln und drehst deine Figur auf ihrem Feld um. Sie zeigt dann in die Gegenrichtung und du fährst im nächsten Zug dorthin weiter.
- 2 Oder du würfelst mit dem Ziffernwürfel und ziehst genau so viele Felder weit.

Felder mit Gullydeckel

Auf Feldern mit rundem Gullydeckel darfst du nicht stehen bleiben, denn das sind Kreuzungen und Einmündungen. Reicht deine Würfelzahl nicht aus, um ein solches Feld zu überqueren, bleibst du auf dem Feld davor stehen und dein Zug ist vorbei.

Besondere Felder

- **Ampeln:** Im Grundspiel zeigen alle Ampeln für dich grün. Du darfst sie immer überfahren.
- **STOP:** Vor einem STOP-Schild endet dein Zug sofort. Übrige Würfelpunkte verfallen.
- **Vorfahrt gewähren:** Hier gilt dasselbe wie beim STOP-Schild. Du hältst an, restliche Punkte verfallen.

Sendungen abliefern

Erreichst du ein Feld mit einem deiner Ziele, bleibst du dort stehen. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Anschließend legst du den passenden Zielchip auf dieses Ziel.

Einbahnstraße umdrehen

Jedes Mal, wenn du einen Zielchip abgelegt hast, darfst du als Belohnung die Fahrtrichtung einer Einbahnstraße ändern. Dazu setzt du ein beliebiges „Verbot der Einfahrt“-Schild auf die gegenüberliegende Fläche derselben Straße um. Das ist nur erlaubt, wenn sich in dieser Straße gerade kein Radfahrer befindet. Du kannst so deine eigene Route verkürzen oder einen Mitspieler zu einem Umweg zwingen.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich: Figur umdrehen oder würfeln.
- 2 Beim Umdrehen zeigt deine Figur danach in die Gegenrichtung, dein Zug ist beendet.
- 3 Beim Würfeln ziehst du so viele Felder, wie der Ziffernwürfel anzeigt.
- 4 Halte dich dabei an Einbahnstraßen und fahre nicht rückwärts.
- 5 Stoppe vor STOP- und „Vorfahrt gewähren“-Schildern; überzählige Punkte verfallen.
- 6 Bleibe nicht auf einem Gullydeckel-Feld stehen; reicht die Zahl nicht, stoppst du davor.
- 7 Erreichst du ein eigenes Ziel, bleibst du stehen und legst den Zielchip ab.
- 8 Nach dem Ablegen darfst du eine Einbahnstraße ohne Radfahrer umdrehen.
- 9 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Auf Feldern mit Gullydeckel darf niemand stehen bleiben, weder beim Einsetzen noch während des Spiels.
- Auf einem Feld dürfen beliebig viele Figuren gleichzeitig stehen.
- Rückwärtsfahren ist verboten. Wer die Richtung wechseln will, muss dafür einen ganzen Zug zum Umdrehen nutzen.
- Pro Einbahnstraße steht immer nur ein „Verbot der Einfahrt“-Schild; die zweite Fläche bleibt frei.
- Eine Einbahnstraße darf nur umgedreht werden, wenn kein Radfahrer darin steht.
- Überzählige Würfelpunkte verfallen beim Erreichen eines Ziels sowie an STOP- und „Vorfahrt gewähren“-Feldern.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen letzten Zielchip auf dem Plan abgelegt hat. Dieser Spieler gewinnt und ist der flinkste Fahrradkurier. Die Quelle nennt keine Regelung für Gleichstände.

Varianten

- **Variante für Fortgeschrittene:** Es gelten alle Regeln des Grundspiels, zusätzlich kommt der rot-grüne Ampelwürfel ins Spiel. Auf einem Feld neben einer Ampel musst du immer anhalten und den Ampelwürfel werfen. Nur bei GRÜN darfst du die restlichen gewürfelten Augen weiterziehen. Bei ROT bleibst du stehen, und beim nächsten Zug kann erneut ROT kommen.

Tipps

- Sortiere deine Zielchips vor dem ersten Zug in einer sinnvollen Reihenfolge und plane die Route vorab.
- Achte beim Einsetzen deines Radfahrers darauf, möglichst nah an deinem ersten Ziel und in passender Fahrtrichtung zu starten.
- Rechne vor dem Würfeln nach, ob du an einem Gullydeckel-Feld hängen bleibst; manchmal bringt ein Umdrehen mehr als ein gewürfelter Zug.
- Nutze das Umdrehen einer Einbahnstraße gezielt: Entweder verkürzt du deine eigene Strecke oder du sperrst einem Mitspieler den geplanten Weg.
- In der Fortgeschrittenen-Variante können Nebenstraßen und Einbahnstraßen schneller sein als die Hauptstraße mit ihren Ampeln.

Häufige Fragen

Darf ich auf einer Kreuzung stehen bleiben?

Nein. Felder mit rundem Gullydeckel sind Kreuzungen oder Einmündungen, dort darfst du nicht anhalten. Reicht die Würfelzahl nicht zum Überqueren, bleibst du auf dem Feld davor stehen.

Kann ich rückwärts fahren, wenn ich am Ziel vorbeigefahren bin?

Nein, rückwärts wird nicht gefahren. Du kannst aber einen kompletten Zug darauf verwenden, deine Figur auf ihrem Feld umzudrehen, und danach in die andere Richtung weiterfahren.

Was passiert mit übrig gebliebenen Würfelpunkten, wenn ich ein Ziel erreiche?

Sie verfallen. Du bleibst auf dem Zielfeld stehen und legst dort deinen passenden Zielchip ab.

Muss ich an einem STOP-Schild wirklich anhalten?

Ja. Vor einem STOP-Schild endet dein Spielzug automatisch, restliche Würfelpunkte verfallen. Beim Zeichen „Vorfahrt gewähren“ gilt dasselbe.

Zeigen die Ampeln im Grundspiel jemals rot?

Nein. Im Grundspiel darfst du Ampelfelder immer überfahren, sie zeigen für dich stets grün. Rot gibt es nur in der Variante für Fortgeschrittene mit dem Ampelwürfel.

Wann darf ich eine Einbahnstraße umdrehen?

Immer direkt nachdem du einen Zielchip abgelegt hast. Du setzt ein „Verbot der Einfahrt“-Schild auf die gegenüberliegende Fläche derselben Straße um, aber nur wenn dort gerade kein Radfahrer steht.

Dürfen zwei Radfahrer auf demselben Feld stehen?

Ja. Sowohl beim Einsetzen als auch im weiteren Spiel dürfen beliebig viele Figuren ein Feld besetzen.

Wie viele Zielchips bekommt jeder Spieler?

Zu zweit je 4 Brief- und 4 Packetchips, zu dritt je 3 und zu viert je 2. Insgesamt sind bei 2 und 4 Spielern 16 Chips im Spiel, bei 3 Spielern 18.

Darf ich meinen Radfahrer auf ein Einbahnstraßenfeld stellen?

Ja, solange deine Figur dort in die erlaubte Fahrtrichtung zeigt.

Was passiert in der Fortgeschrittenen-Variante, wenn ich rot würfle?

Dann bleibst du auf dem Ampelfeld stehen und darfst die restlichen Augen nicht mehr ziehen. Im nächsten Zug kann erneut rot fallen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Christine Welz
Erscheinungsjahr	1996
Edition / Regelstand	Ravensburger Spiele Nr. 24338 9
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 19.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/das-grosse-verkehrsspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/das-grosse-verkehrsspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026