



Sicher zur Schule

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

„Sicher zur Schule“ ist ein Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren, bei dem die Figuren den Weg zur Schule zurücklegen. Auf dem Weg gibt es Sonderfelder, die Sicherheits-Chips bringen oder kosten. In der zweiten Variante kommen Situationskarten mit Fragen zu Verkehrssituationen dazu.

Spielziel

Bringt eure Figur zur Schule und sammelt dabei möglichst viele Sicherheits-Chips.

Vorbereitung

Legt das Spielbrett aus. Jeder nimmt eine Spielfigur und 5 Sicherheits-Chips. Die übrigen Chips bilden die Kasse daneben, die eine Person verwaltet. Alle Figuren starten auf dem Startfeld.

So spielt ihr

- 1 Reihum würfelt ihr mit dem Zahlenwürfel; die höchste Zahl beginnt.
- 2 Wer dran ist, würfelt mit dem Zahlenwürfel und rückt die gewürfelte Zahl an Feldern vor. Dann folgt der Nächste im Uhrzeigersinn.
- 3 Am Anfang wählt jeder einen Weg: kurz über den Zebrastreifen oder länger über die Ampel mit mehr Sonderfeldern.
- 4 Roter Kreis bringt einen Chip, ein Ausrufezeichen kostet einen Chip, am STOP-Schild bleibt man stehen und bekommt einen Chip.
- 5 Nach einem STOP-Schild würfelt ihr in der nächsten Runde mit dem Ampelwürfel: nur bei Grün geht es weiter.
- 6 Auf dem H-Feld rückt ihr in der nächsten Runde bis zum nächsten H vor und zahlt einen Chip Fahrgeld.

So gewinnt ihr

Sind alle in der Schule, gewinnt, wer die meisten Chips hat. Ihr könnt vorher auch abmachen, dass der Schnellste gewinnt.

Spielziel

Ziel ist die Schule am Ende des Schulwegs. Unterwegs sammelt ihr Sicherheits-Chips oder müsst sie abgeben – das hängt davon ab, auf welchen Sonderfeldern ihr stehen bleibt. Sobald alle Figuren in der Schule angekommen sind, endet das Spiel und die meisten Chips entscheiden. Wer möchte, legt vor dem Start stattdessen fest, dass der schnellste Spieler gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielanleitung

1 Spielbrett

4 Spielfiguren

1 Ampelwürfel

1 Zahlenwürfel

60 Sicherheits-Chips

16 Situationskarten

Spielaufbau

- Breitet das Spielbrett auf dem Tisch aus.
- Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler nimmt eine Spielfigur in Rot, Gelb, Grün oder Blau.
- Jeder erhält 5 Sicherheits-Chips.
- Die übrigen Chips kommen als Kasse neben das Brett. Eine Person verwaltet sie während des ganzen Spiels.
- Stellt alle Figuren auf das Startfeld.
- Vor der ersten Partie drückt ihr die 16 Situationskarten aus den vier Stanztafeln. Für die Variante mit Karten legt ihr 5 davon mit der Bildseite nach oben auf die Quadrate der Fußgängerüberwege, so dass die STOP-Schilder der Karten auf denen des Bretts liegen. Die restlichen Karten kommen als Stapel daneben, ohne dass man die Aufgaben lesen kann.

Spielbeginn

Zuerst würfelt jeder einmal reihum mit dem Zahlenwürfel. Wer die höchste Zahl erreicht, macht den ersten Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Ziehen

- 1 Du würfelst mit dem Zahlenwürfel.
- 2 Du rückst deine Figur um so viele Felder vor, wie die Augenzahl zeigt.
- 3 Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Zwei Wege am Anfang

Kurz nach dem Start teilt sich der Schulweg. Der kürzere Weg führt über den Zebrastreifen, der längere über die Ampel. Jeder entscheidet selbst. Auf dem kurzen Weg bist du schneller unterwegs, auf dem langen gibt es mehr Sonderfelder und damit mehr Gelegenheiten für Sicherheits-Chips.

Die Sonderfelder

- **Roter Kreis:** Endest du deinen Zug hier, erhältst du einen Sicherheits-Chip aus der Kasse, ohne eine Aufgabe zu lösen.
- **STOP-Schild:** Hier musst du anhalten. Übrige Würfelpunkte verfallen. Fürs Anhalten gibt es einen Chip.
- **Ausrufezeichen:** Endest du deinen Zug auf diesem Feld, behinderst du den Verkehr – etwa auf dem Radweg oder an einer Baustelle. Du zahlst einen Chip aus deinem Vorrat in die Kasse.
- **Haltestelle (H):** Kommst du genau auf das H, fährst du mit dem Schulbus. In der nächsten Runde rückst du bis zum nächsten H-Schild vor und zahlst einen Chip Fahrgeld in die Kasse.

Weiterfahren nach dem STOP-Schild

- 1 In der folgenden Runde würfelst du mit dem Ampelwürfel statt mit dem Zahlenwürfel.
- 2 Bei Grün darfst du sofort den Zahlenwürfel nehmen und ziehen.
- 3 Bei Rot bleibst du stehen und versuchst es in der nächsten Runde erneut. Du wartest so lange, bis Grün kommt. Eine weitere Belohnung gibt es fürs Warten nicht.

Variante mit Situationskarten

Auf den 16 Karten sind Verkehrssituationen abgebildet, die im Alltag vorkommen. Der Ablauf ist derselbe wie ohne Karten, nur an den STOP-Feldern mit Karte gilt:

- 1 Du bleibst stehen, die restlichen Würfelpunkte verfallen.
- 2 Ein beliebiger Mitspieler nimmt die Karte, auf der du stehst, und liest die Frage vor.
- 3 Du beantwortest die Frage. Die Bilder auf der Karte gehören zur Frage, schau sie dir vor der Antwort genau an. Die Lösungen stehen im Antwortkapitel der Anleitung.
- 4 Bei einer richtigen Antwort bekommst du einen Sicherheits-Chip. Die Karte wird durch eine neue ersetzt. In der nächsten Runde würfelst du mit dem Ampelwürfel: bei Grün geht es mit dem Zahlenwürfel weiter, bei Rot probierst du es eine Runde später noch einmal.

- 5 Bei einer falschen Antwort bleibst du stehen. Die Karte wird ebenfalls ausgetauscht, und in der nächsten Runde musst du die neue Frage beantworten. Du wartest so lange, bis du richtig antwortest.

Alle Chips verloren

Wer unterwegs seinen letzten Chip abgeben muss, geht zurück zum Start. Dort beginnst du mit 5 neuen Chips noch einmal von vorn.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit dem Zahlenwürfel (nach einem STOP-Feld oder einer beantworteten Kartenfrage zuerst mit dem Ampelwürfel).
- 2 Rücke deine Figur um die gewürfelte Augenzahl vor.
- 3 Halte an, wenn du auf ein STOP-Schild kommst; die restlichen Punkte verfallen.
- 4 Führe die Aktion des Feldes aus, auf dem du endest: Chip erhalten, Chip zahlen, Kartenfrage beantworten oder Busfahrt vormerken.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Auf dem STOP-Schild verfallen die restlichen Würfelpunkte, dafür gibt es einen Chip.
- Nach einem STOP-Feld entscheidet der Ampelwürfel: nur Grün erlaubt das Weiterziehen.
- Das Feld mit Ausrufezeichen kostet einen Chip, der in die Kasse wandert.
- Die Haltestelle wirkt nur, wenn du genau darauf landest; die Busfahrt erfolgt in der nächsten Runde und kostet einen Chip.
- Wer keinen Chip mehr hat, kehrt zum Start zurück und startet mit 5 neuen Chips.
- In der Kartenvariante empfiehlt die Anleitung, nach einer falschen Antwort gemeinsam zu besprechen, warum sie nicht richtig war.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, wenn alle Spielfiguren die Schule erreicht haben. Gewonnen hat dann, wer die meisten Sicherheits-Chips besitzt. Alternativ könnt ihr vor dem Spiel festlegen, dass derjenige gewinnt, der als Erster im Ziel ankommt. Zum Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Spiel ohne Karten:** Die Grundvariante nur mit Spielbrett, Würfeln und Chips.
- **Spiel mit Karten:** Gleicher Aufbau, zusätzlich liegen 5 Situationskarten auf den Fußgängerüberwegen. An diesen STOP-Feldern muss eine Verkehrsfrage beantwortet werden.
- **Siegbedingung wählen:** Entweder gewinnt der Spieler mit den meisten Chips am Ende oder derjenige, der zuerst die Schule erreicht.

Tipps

- Willst du viele Chips sammeln, nimm am Anfang den längeren Weg über die Ampel, denn dort liegen mehr Sonderfelder.
- Zählt bei euch nur die Ankunft, ist der kurze Weg über den Zebrastreifen die schnellere Wahl.
- Achte auf deinen Chip-Vorrat: Fällt er auf null, musst du zurück zum Start.
- Die Haltestelle bringt dich weit voran, kostet aber einen Chip Fahrgeld – bei der Chip-Wertung lohnt sie sich nicht immer.
- Schau dir in der Kartenvariante das Bild genau an, bevor du antwortest. Es passt zur Frage und hilft bei der richtigen Lösung.

Häufige Fragen

Muss ich mich für einen der beiden Wege entscheiden?

Ja. Kurz nach dem Start teilt sich der Weg, und jeder Spieler wählt selbst: kurz über den Zebrastreifen oder länger über die Ampel mit mehr Sonderfeldern.

Was passiert mit den restlichen Würfelpunkten am STOP-Schild?

Sie verfallen. Du bleibst auf dem STOP-Feld stehen und bekommst dafür einen Sicherheits-Chip.

Wie komme ich nach einem STOP-Schild wieder weiter?

In der nächsten Runde würfelst du mit dem Ampelwürfel. Bei Grün darfst du mit dem Zahlenwürfel würfeln und ziehen, bei Rot wartest du und versuchst es in der Runde danach erneut.

Gibt es fürs Warten an der roten Ampel weitere Chips?

Nein. Den Chip bekommst du nur einmal fürs Anhalten am STOP-Schild, für jede weitere Warterunde gibt es keine Belohnung.

Was passiert, wenn ich keinen Chip mehr habe?

Du musst mit deiner Figur zurück an den Start und beginnst dort mit 5 neuen Chips von vorn.

Funktioniert die Haltestelle auch, wenn ich sie überspringe?

Nein. Du fährst nur mit dem Schulbus, wenn du genau auf dem H-Feld zum Stehen kommst.

Wann rücke ich mit dem Bus vor und was kostet das?

Du rückst in der nächsten Runde bis zum nächsten H-Schild vor und zahlst einen Chip Fahrgeld in die Kasse.

Was passiert bei einer falschen Antwort auf eine Situationskarte?

Du bleibst stehen. Die Karte wird gegen eine neue getauscht, und in der nächsten Runde beantwortest du die neue Frage. Das wiederholt sich, bis du richtig antwortest.

Was bringt eine richtige Antwort?

Du bekommst einen Sicherheits-Chip, die Karte wird ersetzt und in der nächsten Runde würfelst du mit dem Ampelwürfel. Bei Grün geht es mit dem Zahlenwürfel weiter.

Wie viele Situationskarten liegen auf dem Brett?

Fünf Karten liegen mit der Bildseite nach oben auf den Quadraten der Fußgängerüberwege. Die STOP-Schilder der Karten liegen dabei genau über denen des Spielbretts.

Informationen zum Spiel

Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 15.09.2026. 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/sicher-zur-schule/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sicher-zur-schule/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026