

Können Taxis fliegen?



Ein lustiges Lernspiel
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

38 Fahrzeugkärtchen, 17 Merkmalskärtchen, 16 Spiel-Chips
(je 4 in Rot, Grün, Blau, Gelb), 55 Taxi-Chips

Ziel des Spiels

Können Taxis fliegen? Aber nein!!! Doch nicht immer ist es so einfach, Fahrzeuge und ihre Merkmale einzuschätzen. In jeder Runde nehmt ihr ein Fahrzeug genau unter die Lupe. Wer schnell reagiert und seine Spiel-Chips als Erster auf den richtigen Merkmalskärtchen platziert, sammelt viele Taxi-Chips. Und wer nach fünf Runden die meisten Taxi-Chips hat, gewinnt.

Liebe Eltern,

damit die Kinder bei diesem Spiel möglichst viel lernen, sollte bei den ersten Spielen ein Erwachsener oder ein älteres Kind als Spielleiter mitmachen. Bitte lesen Sie den Kindern vor dem ersten Spiel vor, was die Merkmale zu bedeuten haben. Die Erklärungen zu den Merkmalen finden Sie am Ende dieses Anleitungshefts.

Hallo, liebe Kinder,

jedes Merkmalskärtchen im Spiel zeigt eines von 17 Fahrzeug-Merkmalen - zum Beispiel „Fährt auf Schienen“ oder „Kann fliegen“. Vor dem ersten Spiel lesen euch eure Eltern oder ältere Geschwister vor, was die Merkmale bedeuten. Wenn ihr dieses Spiel schon kennt, reicht es aus, wenn ihr vor dem Spiel kurz zusammen die Merkmale und ihre Bedeutung anschaut und besprecht. Im Lösungsteil dieser Anleitung ist jedes Fahrzeug mit seinen Merkmalen abgebildet. So könnt ihr auch selbst nachschauen, welche Merkmale richtig sind.



Beispiel: Das Polizeiauto

- hat genau vier Räder
- fährt auf öffentlichen Straßen oder Wegen
- ist schneller als 130 Km/h
- braucht einen Treibstoff
- hat einen Motor
- benötigt eine Fahrerlaubnis

Aufgepasst: Die Merkmale können bei dem Fahrzeug, das ihr gerade betrachtet, anders aussehen als auf den Merkmalskärtchen! Zum Beispiel können Motoren ganz unterschiedlich gebaut sein. In diesem Spiel gibt es nur ein einziges Kärtchen, das für alle Arten von „Motoren“ steht.

Schaut genau hin: Es gibt Fahrzeuge, von denen werden ganz unterschiedliche Modelle mit verschiedenen Merkmalen gebaut. Für dieses Spiel haben wir uns jeweils für ein bestimmtes Modell entschieden. Meistens haben wir eines gewählt, das besonders typisch für diese Fahrzeugart ist, das am häufigsten vorkommt, oder besonders interessant ist. Wollt ihr wissen, welches Modell im Spiel gemeint ist? Dann seht euch die Bilder ganz genau an.



Beispiel: Der Lastwagen

Es gibt kleine Lastwagen mit nur vier Rädern, aber auch viel größere Modelle. Das Bild zeigt einen Muldenkipper, der oft auf Baustellen unterwegs ist. Damit er auch mit schwerer Last sicher fahren kann, hat er mehr als vier Räder.

Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel legt ihr die Merkmalskärtchen offen in beliebiger Reihenfolge in einem Kreis auf dem Tisch aus. Dabei ist es wichtig, dass jeder von euch sie gut sehen und mit der Hand erreichen kann. Mischt die Fahrzeugkärtchen verdeckt und legt sie in sechs ungefähr gleich hohen Stapeln etwas abseits vom Kreis der Merkmalskärtchen bereit. Jeder Spieler nimmt sich vier Spiel-Chips einer Farbe. Übrige Spiel-Chips legt ihr in die Schachtel zurück. Dann legt ihr noch die Taxi-Chips und dieses Anleitungsheft bereit und das Spiel kann losgehen ...



So wird gespielt!

In jeder Runde geht es um ein bestimmtes Fahrzeug. Der älteste Spieler deckt beliebig ein Fahrzeugkärtchen von einem der sechs Stapel auf und legt es in der Kreismitte zwischen den Merkmalskärtchen ab.

Alle Spieler überlegen schnell, welche Merkmale das Fahrzeug auf dem aufgedeckten Kärtchen hat. Nicht vergessen: Das Merkmal bei dem Fahrzeug muss nicht genauso aussehen wie auf dem Merkmalskärtchen – nur die Bedeutung muss dieselbe sein!

Wer denkt, dass er ein richtiges Merkmal weiß, legt schnell einen seiner Spiel-Chips auf das entsprechende Merkmalskärtchen. Ihr dürft in jeder Runde alle eure vier Spiel-Chips auf den Merkmalskärtchen verteilen – wenn ihr genug richtige Merkmale findet.

Auf jedem Merkmalskärtchen darf immer nur ein Spiel-Chip liegen!

Wenn zwei Spieler einen Spiel-Chip auf dasselbe Merkmalskärtchen legen möchten, bleibt nur der Spiel-Chip des schnelleren Spielers dort liegen. Der langsamere Spieler muss seinen Spiel-Chip wieder zurücknehmen.

Wenn kein Spieler mehr einen Spiel-Chip legen möchte oder alle Spieler ihre Spiel-Chips gelegt haben, ist die Runde zu Ende.

Nach jeder Runde schaut ihr alle gemeinsam im Lösungsteil dieser Anleitung nach, welche Merkmale für das Fahrzeug richtig sind. Wertet immer einen Spiel-Chip nach dem anderen aus.

Für jeden richtig gelegten Spiel-Chip – also wenn im Lösungsteil das Merkmal neben dem Fahrzeug abgebildet ist – bekommt der Spieler einen Taxi-Chip und legt ihn vor sich ab. Für jeden falsch gelegten Spiel-Chip muss der Spieler einen Taxi-Chip zurück in den Vorrat legen. (Wer keinen Taxi-Chip hat, muss nichts abgeben.)

Wenn ein Spiel-Chip gewertet wurde, nimmt der Spieler ihn sofort vom Merkmalskärtchen und legt ihn vor sich ab. Die Merkmalskärtchen bleiben während des gesamten Spiels liegen!

Beispiel: Der Jumbojet

Katja deckt das Fahrzeugkärtchen mit dem Jumbojet auf. Martin legt je einen seiner Spiel-Chips auf die Merkmalskärtchen „Kann fliegen“ und „Ist schneller als 130 km/h“. Katja weiß, dass ein Jumbojet mehr wiegt als 3,5 Tonnen, und legt einen ihrer Spiel-Chips auf das entsprechende Merkmalskärtchen. Auch Eva weiß das, aber Katja war schneller – deshalb muss Eva ihren Spiel-Chip wieder zurücknehmen. Sie legt stattdessen je einen Spiel-Chip auf „Kann mehr als sechs Personen befördern“, „Hat einen Motor“ und „Braucht einen Treibstoff“. Felix legt einen Chip auf „Hat vier Räder“. Dann fällt allen vier Spielern kein Merkmal mehr ein, und die Runde ist beendet.

Im Lösungsteil können die Spieler sehen, welche Merkmale wirklich auf den Jumbojet zutreffen:



Katja bekommt einen Taxi-Chip, Martin zwei und Eva drei. Felix muss einen Taxi-Chip abgeben, weil ein Jumbojet mehr als vier Räder hat.

Dass ein Pilot für einen Jumbojet eine Fahrerlaubnis bzw. eine Fluglizenz benötigt, haben die Spieler übersehen – für dieses Merkmal bekommt kein Spieler einen Taxi-Chip.

Wenn alle Spiel-Chips ausgewertet wurden und alle Spieler ihre Spiel-Chips wieder vor sich liegen haben, legt ihr das Fahrzeugkärtchen in die Schachtel. Dieses Anleitungsheft legt ihr wieder geschlossen zur Seite. Dann deckt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ein Fahrzeugkärtchen auf und mit dem neuen Fahrzeug geht die nächste Runde los ...

Spielende

Das Spiel endet nach fünf Runden – also wenn fünf Fahrzeugkärtchen aufgedeckt wurden. Wer von euch nun die meisten Taxi-Chips vor sich liegen hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner oder ihr spielt eine Entscheidungsrunde.

Lösungen

Liebe Eltern, die zutreffenden Merkmale haben wir mit großer Sorgfalt ausgewählt. Aber natürlich gibt es unterschiedliche Definitionen, Grenzfälle und bei vielen Fahrzeugen verschiedene Bauweisen. Die kniffligsten Spezialfälle finden Sie jeweils am Ende der folgenden Merkmalsdefinitionen (ab S. 10) in Grün. Diese zusätzlichen Erläuterungen sollten Sie ihren Kindern aber nur im Bedarfsfall vorlesen. Wer möchte, kann im Spiel für diese Spezialfälle auf Punkteabzug verzichten.



Achterbahn



Dampflok



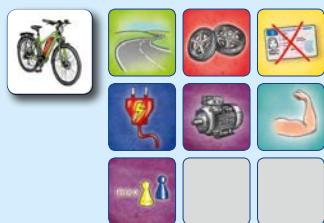
Doppeldecker-Flugzeug



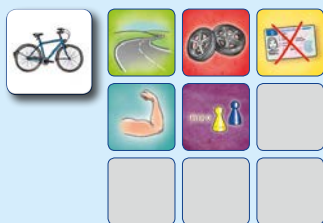
Draisine



E-Bike (Pedelec)



Fahrrad



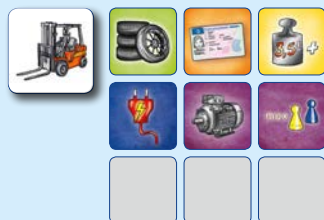
Feuerwehrrwagen



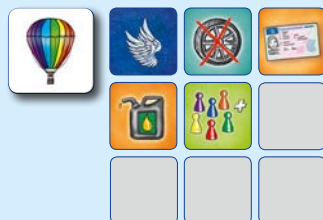
Formel-1-Rennwagen



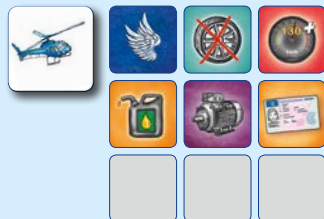
Gabelstapler (E-Stapler)



Heißluftballon



Helikopter



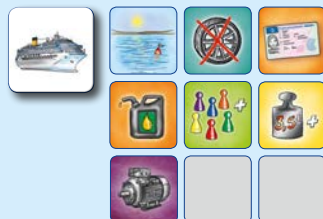
Jumbojet



Krankenwagen

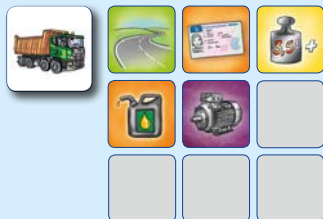


Kreuzfahrtschiff

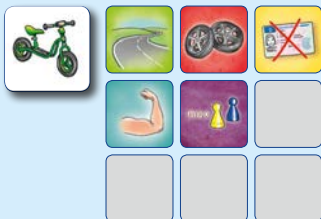




Lastwagen (Muldenkipper)



Lauftrad



Linienbus



Luftkissenboot



Luftschiff (Zeppelin NT)



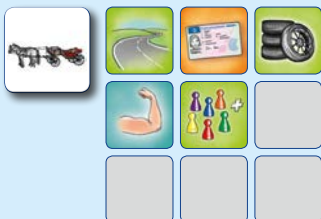
Monstertruck



Motorrad



Pferdekutsche



Polizeiauto



Rasentraktor (Aufsitzmäher)



Raupenbagger



Schauflerraddampfer



Schnellzug (ICE)



Segelflugzeug



Segway (Modell: iZ SE)



Skateboard



Space Shuttle



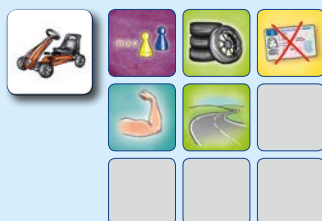
Taxi



Traktor



Tretauto (Kettcar)



Tretboot



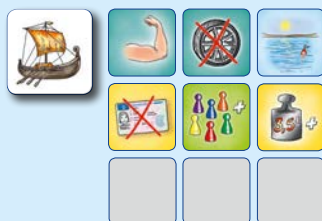
U-Bahn



U-Boot



Wikingerschiff



Was bedeuten die Merkmalskärtchen?

Fährt auf öffentlichen Straßen oder Wegen



Grundsätzlich könnten die meisten Landfahrzeuge auch auf Straßen fahren. Aber nicht immer ist das auch erlaubt. In Deutschland regelt die Straßenverkehrsordnung, womit man auf öffentlichen Straßen fahren darf. Fahrzeuge wie Monstertrucks oder Formel-1-Rennwagen sind in der Regel nicht sicher genug für den öffentlichen Straßenverkehr. Andere

Fahrzeuge wie Laufräder, Skateboards oder Tretautos dürfen zwar nicht auf öffentlichen Straßen, wohl aber auf Gehwegen fahren.

*Spezialfälle: Ein schwerer **Raupenbagger** darf in Ausnahmefällen auf öffentlichen Straßen fahren. Üblicherweise tut er es aber nicht. **Luftkissenboote** können über Land fahren, sind in der Regel aber nicht für öffentliche Straßen zugelassen.*

Fährt auf Schienen



Schienen sind Führungselemente und bilden den Fahrweg für Schienenfahrzeuge. Meist werden immer zwei Schienen parallel nebeneinander verlegt. Eine Ausnahme bilden die Fahrzeuge der Achterbahnen: Sie fahren auf einem in sich geschlossenen Schienensystem. Jede Achterbahn kann andere Schienen haben, manche fahren z. B. auf oder sogar unter einer einzigen Schiene.

Fährt auf oder im Wasser



Wenn sich ein Fahrzeug auf oder im Wasser bewegt, wird es auch Wasserfahrzeug genannt. Die meisten Wasserfahrzeuge sind Boote oder Schiffe. Meist sind Boote kleiner als Schiffe. Es gibt aber auch Ausnahmen: Alle Unterwasserfahrzeuge werden z. B. als Untersee-Boote bezeichnet und können ganz schön riesig sein.



kann fliegen



Fliegen bedeutet, ein Körper bewegt sich durch die Luft. Man unterscheidet zwischen aktivem Fliegen als Fortbewegung wie z. B. beim Flugzeug und passivem Fliegen als Geschoss wie z. B. bei einem geworfenen Speer oder wenn etwas aus großer Höhe herabfällt. In unserem Fall ist das aktive Fliegen gemeint.

*Spezialfälle: Ein **Heißluftballon** ist leichter als die Luft, die ihn umgibt. So kann er abheben und schweben. Streng genommen fliegt er nicht aktiv in eine Richtung, sondern braucht Wind, der ihn antreibt. Experten sagen deshalb auch, ein Heißluftballon „fährt“. Er bewegt sich aber eindeutig durch die Luft. Ein **Luftkissenboot**, auch Hovercraft genannt, hat ein starkes Gebläse an Bord. Dieses bildet unter dem Boot ein Luftpolster auf dem das Fahrzeug gleitet. Streng genommen fährt es also nicht im Wasser, sondern schwebt darüber. Es kann aber nicht weiter abheben, sondern bleibt an den Untergrund gebunden.*

Hat keine Räder / Hat genau zwei Räder / Hat genau vier Räder



Hat keine Räder



Hat genau zwei Räder



Hat genau vier Räder

Ein Rad ist im Grunde eine drehbare runde Scheibe. Schon sehr früh kamen Menschen auf die Idee, Räder an Wagen zu bauen, um sie leichter bewegen zu können. Es gibt Fahrzeuge mit ganz unterschiedlich vielen Rädern. Hier werden nur Fahrzeuge gesucht, die entweder keine, genau zwei oder genau vier Räder haben. Fahrzeuge mit nur einem, drei oder mehr als vier Rädern zählen nicht.

*Spezialfälle: **Raupenbagger** sind Kettenfahrzeuge. Je nach Bauart kommen dabei zwar Antriebsräder und Laufrollen zum Einsatz. Räder im eigentlichen Sinn sind das aber nicht. Es gibt **Segelflugzeuge** mit ein, zwei oder drei Rädern. Viele haben am Heck noch einen Sporn. Unser Modell hat zwei Räder. Ältere **Luftschniffe** hatten keine Räder, der seit den 1990er entwickelte **Zeppelin NT** hat genau zwei. Es gibt **Gabelstapler** mit nur drei Rädern, wir haben ein Modell mit vier gewählt.*

Benötigt eine Fahrerlaubnis / Benötigt keine Fahrerlaubnis



Benötigt eine
Fahrerlaubnis



Benötigt keine
Fahrerlaubnis

Manche Fahrzeuge darf jeder benutzen, wenn er möchte. Für andere muss man zuerst eine Fahrerlaubnis erwerben. Es gibt unterschiedliche Arten von Fahrerlaubnissen, die alle anders heißen. Die bekannteste heißt Führerschein und gilt u. a. für Autos oder Motorräder. Bei Fluggeräten heißt sie z. B. Fluglizenz. Für dieses Merkmal ist wichtig, ob man für das Führen eines Fahrzeugs eine Erlaubnis erwerben muss oder nicht. Für Fahrzeuge, die nur auf privatem Gelände unterwegs sind, wie Rasentraktoren oder Monstertrucks, ist oft keine offizielle Fahrerlaubnis nötig.

*Spezialfälle: Seit 2016 müssen Fahrer eines **Formel-1-Rennwagens** einen Führerschein besitzen. Seit 2019 gilt das **Segway i2 SE** als Elektrokleinstfahrzeug, das man auch ohne Führerschein fahren darf. Für manche **E-Bikes** braucht man einen Führerschein, wenn sie mit Motor eine gewisse Geschwindigkeit überschreiten, für sogenannte **Pedelecs** braucht man keinen. Um ein **Space Shuttle***

*zu steuern, muss man eine langjährige Ausbildung absolvieren, in der Regel braucht man auch eine Fluglizenz. Seit 2017 braucht man einen Führerschein, um eine **Pferdekutsche** im Straßenverkehr zu führen. Für das Führen eines **Gabelstaplers** braucht man einen Flurfördermittelschein. Der Betreiber einer **Achterbahn** benötigt zwar eine Lizenz, das ist aber keine Fahrerlaubnis im eigentlichen Sinne.*

Wiegt mehr als 3,5 t



Wieviel ein Gegenstand wiegt, gibt man meist in den Einheiten Kilogramm (kg) oder Tonnen (t) an. 1 t sind 1000 kg. Im Spiel geht es immer um das Eigengewicht von Fahrzeugen ohne Ladung oder Insassen. Ein normales Taxi wiegt z. B. zwischen 1 und 1,5 t. Ein sehr kleiner Lastwagen wiegt etwa 3,5 t. Bei vielen

Fahrzeugarten gibt es verschiedenste Modelle mit sehr unterschiedlichem Gewicht. Für das Spiel haben wir möglichst typische Modelle gewählt.

*Spezialfall: **Gabelstapler** gibt es mit Gewichten zwischen 1 t und 8 t. Wir haben ein Modell gewählt, das mehr als 3,5 t wiegt.*

Ist schneller als 130 km/h



Wie schnell sich ein Fahrzeug bewegt, gibt man meist in Kilometer pro Stunde (km/h) an. Mit 130 km/h ist ein Fahrzeug schon ziemlich schnell unterwegs. Für Autos ist das nur auf speziellen Straßen wie z. B. Autobahnen erlaubt. Größere Fahrzeuge wie Lastwagen oder Busse dürfen nicht so schnell fahren. Bei Schiffen und Flugzeugen gibt man die

Geschwindigkeit oft in Knoten (kn) an: 130 km/h sind etwa 70 kn. Das Merkmal trifft zu, wenn ein Fahrzeug in der Regel 130 km/h schnell sein kann und auch darf. Fahrzeuge, die nur unter extremen Bedingungen schneller sind, zählen hier nicht.

*Spezialfälle: Der Geschwindigkeitsrekord eines **Luftschiffes** liegt bei 132,5 km/h, der **Zeppelin NT** schafft aber maximal 125 km/h. Bei **Achterbahnen** gibt es unterschiedliche Modelle, viele sind schneller als 130 km/h. Formula Rossa, die zurzeit schnellste Achterbahn der Welt, flitzt z. B. mit 240 km/h durch einen Freizeitpark in Abu Dhabi. **Luftkissenboote** können mehr als 80 kn schnell werden.*

Hat einen Motor



Das Wort Motor stammt aus dem Lateinischen, es heißt so viel wie Beweger. Ein Motor ist also eine Maschine, die ein Fahrzeug bewegen kann. Es gibt verschiedenste Arten von Motoren, z. B. Verbrennungsmotoren wie bei Autos, Dampfmaschinen wie bei Dampfloks, Elektromotoren wie beim Segway, oder Gasturbinen wie beim Jumbojet. Bei Flugzeugen nennt

man den Motor meist Triebwerk. Alle haben gemein, dass sie eine bestimmte Form von Energie in Bewegung umwandeln. Hier sind alle Arten von Motoren gemeint, aber nur solche, die das Fahrzeug für die Fortbewegung nutzt.

*Spezialfälle: Es gibt **Segelflugzeuge** mit Hilfsmotor, der beim Start oder bei längerer Windstille hilft. Zur besseren Unterscheidung nennt man solche Segelflugzeuge Motorsegler. Wir haben ein Modell ohne Hilfsmotor gewählt. Das **Space Shuttle** landet zwar ohne Motorunterstützung, hat aber für den Flug im All Steuerungstriebwerke.*



Braucht einen Treibstoff / Braucht Strom, um zu fahren



Braucht einen Treibstoff

Ein Motor braucht Energie, um ein Fahrzeug zu bewegen. Viele Motoren gewinnen diese Energie, indem sie etwas verbrennen. Das können ganz unterschiedliche Stoffe sein. Sehr verbreitet sind Benzin und Diesel. Früher hat man oft Kohle verwendet. Möglich sind auch Kerosin (Flugzeuge), Methanol (bei manchen Monstertrucks) oder Gas (Heißluftballon). All diese Stoffe, die verbrannt werden, um einen Motor anzutreiben, sind Treibstoffe. Eine andere Form von Motoren sind Elektromotoren. Sie wandeln Strom beziehungsweise elektrische Energie direkt in Bewegung um und müssen keinen Treibstoff verbrennen.



Braucht Strom

Spezialfälle: U-Boote verwenden meist zwei verschiedene Motoren. Über Wasser fahren sie mit Verbrennungsmotor und laden dabei die Akkus auf. Unterwasser nutzen sie Elektromotoren. Manche Fahrzeuge wie Taxis und Linienbusse werden inzwischen umgerüstet, so dass sie statt

mit Benzin oder Diesel mit Strom fahren können. Das ist im Moment aber noch selten. Ein Segelflieger wird zum Starten gezogen, das Fahrzeug, das ihn zieht, braucht Treibstoff, er selbst aber nicht.

Wird mit Muskelkraft betrieben



Dieses Merkmal trifft auf alle Fahrzeuge zu, die nicht durch Motoren oder äußere Kraft wie z. B. Wind angetrieben werden, sondern durch die Muskelkraft von Personen oder Tieren. Typische Beispiele sind das Fahrrad oder die Pferdekutsche.

Kann eine oder maximal zwei Personen befördern / Kann sechs und mehr Personen befördern



Kann eine oder
maximal zwei
Personen befördern



Kann sechs und mehr
Personen befördern

Wie viele Personen ein Fahrzeug befördern kann, hängt davon ab, wie viel Platz es zur Verfügung hat. Im Spiel gelten nur Fahrzeuge, die entweder wenig Platz für nur eine oder zwei oder viel Platz für sechs und mehr Personen haben.

*Spezialfälle: Moderne **Traktoren** haben viel Technik an Bord und neben dem Fahrersitz nur Platz für einen Beifahrer. Man könnte natürlich einen Wagen mit weiteren Sitzplätzen anhängen. Das ist aber eine Ausnahme. **Großraumtaxis** können mehr als sechs Personen befördern. Hier ist aber ein normales **Taxi** gemeint.*



Habt ihr Lust auf noch mehr Spielspaß?

Im großen Originalspiel „Können Schweine fliegen?“ wird es tierisch spannend! Kennst du all die vielen Tiere und ihre Merkmale?



Können Schweine fliegen?

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Mit 92 Tieren, 24 Merkmalen
und vielen wissenswerten
Infos zu den Tieren!

Art.-Nr.: 697952 · www.kosmos.de



Spielidee: Sonja Häßler

Co-Autoren: Dennis Kirps, Christian Kruchten

Illustrationen: LIGNE, Katja Witt

Grafik: Volker Maas

Redaktion: Christian Sachseneder

© 2020 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711-2191-0

Fax: +49 (0)711-2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos.de



Art.-Nr.: 711542

KOSMOS